2010年代のトレンドは「ガンスリンガー ストラトス」が作る!
平成24年1月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第13巻 第3号 通巻142号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
2012
March
No.142
定価
980yen
五感を研ぎ澄まし、新世界で生き残れ!
●スクウェア・エニックスが本気でAC(アーケードゲーム)に挑む!!
特集
対戦ゲームは、進化する
『ガンスリンガー ストラトス』
●8方向レバーとボタンを使わない!? 新感覚対戦ゲーム誕生!
進化した対戦ゲームの姿『ガンスリンガー ストラトス』
●有名プレイヤーたちも注目! 彼らの本音とは?
『ガンスリンガー ストラトス』プレイリポート
●毎日のんきな おにゃのこ三国志 恋姫☆ようちえん
●えすえぬ家の まったり四コマ えすえぬ家の人々
●国内最先端の CGワールドが始まる 弾幕少女
●闘神直伝! キミを勝利に 導くヒントがここにある ウメハラコラム
攻略
●ビギナーからベテランまで対応! 「2012」流の闘い方をバッチリ伝授!
SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012
●2012年も熱い闘いは続く!
鉄拳タッグトーナメント2
●これで新兵を卒業! エネミー徹底攻略!!
スティールクロニクル
●有名プレイヤーによる最新キャラクターランキング!!
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II Ver1.11
●いよいよカード使用感の連載開始!
WCCF IC 2010-2011
●オフィシャル全国大会迫る!!
バーチャファイター5 ファイナルショーダウン Ver.A Rev.1
●大量追加となった今月の新武器総まとめ!
ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.5
●最新作『SOUND VOLTEX BOOTH』の キーマン二人を直撃!
BEAT MAXIMUM
新作
●稼働目前! 制作者スペシャルインタビュー!!
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
●新たな時代の幕開けだ!
戦国大戦~15XX 五畿七道の雄~
●慟哭版サンプルデッキ&変更点をチェック!
LORD of VERMILION Re:2 ~慟哭~
●VFコラボに魔女っ娘も!? 新曲、新モジュール紹介!
初音ミクDIVA Arcade ver.A REVISION3
●新たなギミックが追加!? 新バージョン情報をスクープ!
ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.7
●続報! 新たな参戦者、AOU出展Ver.の詳細も明らかに!
UNDER NIGHT IN-BIRTH

CONTENTS

No.142
2012 MARCH

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

※最初の数字はページ数です。「ゲームタイトル」と「連載・読み物」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

特集1 スクウェア・エニックスが挑む新感覚対戦ゲーム!

えすえぬ家の人々 出張版 by Ika

特集2 最新タイトルの攻略&情報が盛りだくさん!

PRESENT 賞品

応募締切 2012年2月29日(水)当日消印有効

1. wac 1stアルバム「音楽」　(コナミデジタルエンタテイメント提供) 2名
2. Dormir「Petit March」初回限定版(CD)　(コナミデジタルエンタテイメント提供) 2名
3. 東方祀爭録 ～東方妖々夢編～　ストレージボックス(ホビージャパン提供) 1名
4. WCCF IC 2010-2011オフィシャルカードバインダー(セガ提供) 3名
5. ドラゴン～世界の真龍大全～(ホビージャパン提供) 2名
6. SPピクシー[原田たけひと](スクウェア・エニックス提供) 2名
7. SPイシュタル[HIMA](スクウェア・エニックス提供) 2名
8. SPクジンシー[小林智美](スクウェア・エニックス提供) 2名
9. SP【奔放】アリス[Nardack](スクウェア・エニックス提供) 2名
10. SP【祝福】テティス[Archlich](スクウェア・エニックス提供) 2名
11. SP【餓】スカルドラゴン[竹安佐和記](スクウェア・エニックス提供) 2名
12. アミューズメントエキスポ2012 入場券(AOU事務局提供) 5組10名
    ※このプレゼントの応募締切は2月10日(金)必着です。
13. ニンテンドー3DS(編集部提供) 2名※色は選べません。
14. 特製図書カード(編集部提供) 10名※絵柄は時期によって変わります。

※月刊アルカディア電子版にはプレゼントの応募に必要なアンケートハガキが付きませんので、電子版をご購入された方は読者プレゼントに応募できません。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

対戦ゲームは、進化する――

ビデオゲームの誕生から39年――アーケード対戦ゲームに、新風を感じさせる最新作『ガンスリンガーストラトス』が登場！　その第一報として、今月は気になるゲーム概要を詳しく解説。さらに公式発表された特別内覧会リポートに加え、有名プレイヤーによるインプレッションも併せてお伝えしていくぞ!!

※掲載している画像はすべて開発中のものです。

"スクウェア・エニックス"が満を持して放つ

新世紀の胎動を――

FAREAST IMPERIAL PROVINCE 17
第十七極東帝都管理区

西暦2115年。かつて日本として知られた国家の未来は、
二つに砕けていた。
強者のみが生き残る熱き自由の無法世界
――人呼んで、フロンティアS(ストラトス)。
安楽な暮らしと引き替えに、全ての自由が失われた管理世界
――第十七極東帝都管理区。
二つの砕けた可能性が、一つに融合を開始するとき、
世界は、生き残るために互いを滅ぼす道を選択する。
――オペレーション・ストラトス
それは、巨大加速機を使用した時空越境作戦である。
時間移動素質を持つ適格者たちは、
歴史の分岐点たる現代日本に潜入し、
互いの未来を形作るキーパーソンを戦闘によって奪い合う。
今、適格者たちによる、天空(ストラトス)を揺るがす戦いが始まる!

FRONTIER STRATOS
フロンティアS

世界観設定／キャラクターデザイン

世界観／原案
虚淵玄
株式会社ニトロプラス
――代表作――
「魔法少女まどか☆マギカ」脚本等

キャラクターデザイナー

島崎麻里
――代表作――
『BAYONETTA』(キャラクターデザイン)
『大神』(キャラクターデザイン)等

ワダアルコ
――代表作――
『Fate／EXTRA』(キャラクターデザイン)
『Fate／EXTRA CCC』(キャラクターデザイン)等

コヤマシゲト
――代表作――
『HEROMAN』(キャラクターデザイン)
『ヱヴァンゲリヲン新劇場版』(デザインワークス・原画)等

TEAM BATTLE

4vs4による白熱のオンライン対戦!!

全国各地のガンスリンガーと対戦可能

スクウェア・エニックスの最新作『ガンスリンガーストラトス』は、NESYSネットワークを介した全国対戦が可能。味方プレイヤーたちと協力することで、四人対四人のチームバトルをいつでも楽しめる。中でも二丁のガンデバイスを駆使した疾走感は、これまでにないプレイ感覚を味わえること間違いなしだろう。

すでにオフィシャル全国大会の開催も決定しており、日本国内として初となる賞金付き!? 対戦ゲーマーならずともモチベーションは上がる。

全国の設置店舗でその手に銃を取って――

チームを勝利へ導け!

世界の命運を賭けた

実在する全国主要都市が戦いの舞台

本作におけるバトルフィールドは、実在する日本各地の主要都市を予定。発表会場では渋谷ステージが紹介され、その完成度には目を奪われるほど。これらフィールド上の建造物は、高所の足場として活用できるだけでなく、高火力の攻撃による破壊までもが可能!? 戦術面でバトルの勝敗に大きく影響しそうだ。

建造物を破壊することによって、その姿が一変していくバトルフィールド。ちなみにビルなどの高所は空中アクションを使って登れるぞ!

重火器でビルも倒壊!

戦闘で変貌するバトルフィールド!?

BATTLE FIELD

GAME MODE

シングルでも遊べるバリエーション!

10キャラ以上が参戦!?

対戦だけに止まらないゲームモード

対人戦を楽しむ「全国対戦」モードとは別に、CPUを相手に戦う「ミッション戦」モードも搭載。こちらは多彩な作戦内容の条件クリアを目指していくモードで、CPU相手の模擬戦闘とは完全な別モノ。なお、いずれのモードも他店舗からプレイヤーをマッチング可能なため、三人以下でも問題なく楽しむことができる。

作戦内容によっては巨大なボスキャラと戦う特殊ミッションも存在!?協力プレイだけなく、一人でプレイ可能な「個人ミッション戦」もある。

チームバトル勃発!?

※モバイルサイト画面は開発中のものです。

武器セットを設定変更!

NESiCA＆モバイルで広がる遊び方

プレイデータはNESiCAカードに登録され、モバイル上の公式サイト「GUNS.net（仮）」でデータ閲覧ができる。ここでは新着のゲーム情報はもちろん、ゲーム上で使用可能な武器セットを戦闘ポイントで購入＆カスタマイズが可能!? 3タイプのスタイル別に装備可能な武器は、数百種類以上も用意されているぞ！

獲得した戦闘ポイントで武器を購入して、自分好みの装備にカスタマイズ可能。また、所属チームのメンバー間で武器なども貸し借りもできる。

モバイル連動で組み合わせ自在!!

CUSTOMIZE

PLAYER

己が信念を銃に託し

風澄徹

バランスに長けた好青年

TOHRU KAZASUMI

「ほかに道がなければやるしかないよね」

仲間思いで責任感が強く、何者にも染まらないイメージのキャラクター。その姿勢は何ごとに対しても真剣そのもので、窮地に陥った相手を放っておけないヒーロー気質の青年。移動スピードや耐久力など、全体的な能力バランスに優れ、初心者も扱いやすいキャラタイプといえるだろう。

片桐鏡華

サポートに長けた美少女

KYOKA KATAGIRI

「路傍の石のように這いつくばりなさい!」

風澄徹に対して、恋心を抱くヒロイン。好意を持つ相手には献身的に接するが、嫌った相手に対しては冷酷非道と、すさまじい二面性を併せ持つ少女。看護師をイメージしたカラーリングに違わず、味方の体力回復や敵弾を防ぐバリアなど、守備的な武器の扱いと戦いに長けている。

トリッキーなマスター忍者
草陰 稜
RYO KUSAKAGE

「我がニンジャアートはテンカムテキなり!」

内向的な性格を克服するために武道の道へ進み、若くして一流を極めた苦労人。中性的な容姿にコンプレックスがあって、覆面で隠しているうちに、なぜかニンジャキャラが定着(?)。言動ともに極めつけの色物だが、鍛錬に裏付けされた格闘術の腕から仲間内で一目置かれる存在ともなる。

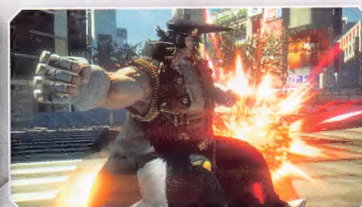
相対する適格者たち。

男気に溢れる重戦車番長
羅漢堂 旭
AKIRA RAKANDO

「いい根性じゃぁ!」

古風なバンカラ文化を未来へ受け継ぎ、トレードマークの学ランに身を包んだ巨漢。まさに豪放磊落を体で現したような番長キャラで、その戦闘スタイルも超ド派手!その恵まれた身体能力とタフネスを生かし、火力の高い重火器を軽々と扱いながらフィールドを縦横無尽に駆け抜ける。

CHARACTER

GUN ACTION

対戦ゲームの常識を覆すダブルガンアクション!?

フルHDの60インチプラズマディスプレイ

美麗な画像と特殊な操作アクション

システム面のみならず、その筐体にも開発スタッフのこだわりが詰まった本作。フルHDで秒間60フレームの描画速度に対応すべく、動画に強い大型のプラズマディスプレイを採用！　さらに二丁のガンデバイスに至っては、カートリッジ連結でスタイルチェンジする仕組みで、かなり独特な操作感覚を楽しめる。

60インチのグラフィックは家庭用で味わえない圧巻の大迫力！　ガンデバイスのグリップ部分には、アナログスイッチなどが装備されている。

RIGHT GUN
トリガー＋移動操作

二丁の拳銃を操るダブルガンデバイス！

LEFT GUN
トリガー＋ブースト＋ロックオン操作

二丁の銃で敵を撃て！

戦況に応じて二丁をスタイルチェンジだ！

DOUBLE GUN STYLE

ガンスタイル TYPE A

デバイスを両手に片方ずつ持った基本スタイル。二丁を同時に撃つことが可能で、それぞれ左右に別種類の銃を装備できる。照準サイトも個別表示でリロードも別々に管理する。

SIDE STYLE

ガンスタイル TYPE B

デバイス側面を左右に並べて連結させた射撃スタイル。照準サイトは一つだけ表示され、右手トリガーを引くことで射撃可能。マシンガンやショットガンなど広域武器に割り当てられる。

TANDEM STYLE

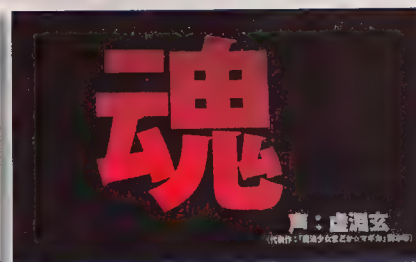
ガンスタイル TYPE C

デバイス上面と下面を縦に連結させた射撃スタイル。右手トリガーで射撃、左手トリガーが視点ズームなどに対応しており、スナイパーライフルやランチャーなどの高火力武器が多い。

2012.01.11 『ガンスリンガー ストラトス』発表

スクウェア・エニックスの新作アーケードタイトル『ガンスリンガー ストラトス』の発表会の模様をリポート。この夏、ゲームセンターを熱くする衝撃のゲームが登場するのだ。

新たな遊びの可能性

ゲームジャンルやシステムなど、すべてが謎に包まれたままで開催された新作発表会だったが、会場の本格的な設備からは、スクウェア・エニックスの本作にかける意気込みがひしひしと伝わってきた。そして、『ガンスリンガー ストラトス』というタイトルとともに、そのゲームシステムが、4 vs 4のネットワーク対戦を軸にしたものであることが発表され、会場の盛り上がりは最高潮に。そしてサプライズゲストに本誌読者にはおなじみの……。

↑本作に出演する声優陣や、世界観を担当した虚淵玄氏のコメントなどが会場を盛り上げた。サプライズゲストには、プロゲーマーとして活躍するウメハラ氏が登場した！

このゲームは、10年に一度のタイトルになる

発表会にサプライズゲストとして登場し、本作のサポーターとして活動することを表明したプロゲーマー・ウメハラ氏のコメントを掲載！

Q：本作を遊んでみた感想は？

協力して、競う、ということで、ゲームセンターで新しい遊び方を通じて、新しいコミュニティができていくのが楽しみです。僕のやっている格闘ゲームにも、チーム戦というのがあるんですが、これは、一人が活躍したら勝てるということもあるんです。でも、このゲームは、皆が頑張って勝ちをつかむという形になると思うので、そういったやり込みの形に挑戦できるのが楽しみですね。昔なら、「おれのミスじゃないのに負けた」っていう状況に我慢できなかったんでしょうけど、楽しみつつやりたいと思います（笑）。稼働したら、まずは仲のいい人とチームを組んでみようかなと、考えています。

Q：「10年に一度のタイトルになる」との発言が早くも話題ですが、そういった気持ちにさせてくれた要素とは？

まずは、協力して、競うということ。これはほかの家庭用ゲームでもあるんでしょうけれど、アーケードでというのが大きいです。もう一つは、ネットワーク対戦で、対戦環境の地域差というのが減るだろうということ。アーケードが本流の格闘ゲームでは、この地域差がいまだに大きいんです。そして、皆で協力してステージをクリアーするモードの作り込みや、対戦に負けても武器などを購入できるポイントがもらえるといった要素は、この作品が「勝ち負け」以外の部分でも楽しめるのかなと感じさせてくれるんです。

体験リポート

新感覚がもたらす興奮

『ガンスリンガー ストラトス』の体験会には、アルカディア編集部のゲストとして、格闘ゲーム、チームバトルアクションゲーム、アーケードカードゲームなど、さまざまなジャンルのスタープレイヤーたちに参加してもらった。プレイ前は、今までにない操作性を持つダブルガンデバイスの扱いにさまざまな談義をかわしていたプレイヤーたちだったが、いざゲームを始めてみると、「直感的に操作できたので、すぐに慣れることができた」と一様に好感触。さらに、プレイヤーたちは、銃を「合体」させる、「サイドスタイル」や「タンデムスタイル」にも積極的に挑戦。武器の性能変化を楽しみながら、爽快感溢れるプレイを楽しんでいた。

また、当日発表された、大規模な賞金付き大会の話を聞き、各ゲームジャンルのプレイヤーたちが、違った攻略の視点を語ってくれたのが印象的だった。格闘ゲームプレイヤーは、「性能のいい武器をいかに早く見つけるか」という、格闘ゲームの「強い技」を探るかのようなやり込みの可能性を語り、チームバトルアクション勢は、相性のいいキャラクターや武器の組み合わせに注目。また、カードゲーム勢は、「武器の種類が多いということで、戦う相手の武器が事前に分かるかどうかが気になる」という、かけひきの部分に興味を示していた。

市来光弘

●本作の発表会と体験会を通じての感想をお聞かせください。

A. 家庭用のゲームで「協力プレイ」って面白いな、と感じることが多かったので、その感覚を味わいつつ、対戦の面白さも味わえるとなると、とても贅沢なゲームだなという感想です。稼働後、友達を誘ってやってみたいですね。チームも、チーム名を早めに決めてメンバーを集めたいです。

●賞金付き大会についてはいかがでしょう?

A. メーカー主催の公式大会では珍しい試みだと思うので、期待しています。この流れが、ほかのアーケードタイトルにもできていけば、ゲームセンターの盛り上がり方もまた違ってくるんじゃないでしょうか。

●本作でも、市来さんの「やり込み」が見られるのでしょうか?

A. 大会に出られるほど強くなれるかはわかりませんが、興味を持った作品には熱くなるので、まずはゲームセンターに通って、自分なりの「やり込み」をしてみようと思います。お気に入りのキャラクターを決めて、武器を決めてというところで悩まないように、ゲーム雑誌やメーカーさんの提供してくれる情報を漏らさないようにしたいですね(笑)。

神無月

●本作の発表会と体験会を通じての感想をお聞かせください。

A. 僕はいろいろなゲームを遊ぶんですが、そのどれとも、違った感覚がするし、どことなく似ているところもある、不思議な作品です。遊んでいて「面白い」と感じたので、実際の稼働が楽しみになりました。コアなところかもしれませんが、ゲームのバランス、特にチーム対戦のバランスがどうなるかが、流行の鍵になるのではと思います。この部分に関しては、ネットワークを介したアップデートが可能なら、柔軟な対応をしていただけるのかなと、期待しています。短時間のプレイでも、エイム(銃の狙いをつけること)の上達が実感できたので、やり込みによって得られる爽快感もフォローされているなと感じました。

●賞金付き大会についてはいかがでしょう?

A. ゲームセンター間のネットワーク対戦で、地域の対戦格差はある程度無くなると思いますが、大会となると、「固定のメンバーを集めて、チームを組む」難しさが、やはりあると思います。僕もまず、チームメイトを捜してチームを作るということから始めないといけません(笑)。賞金付きの大会ということで、不正行為などには厳しく取り締まってもらいたいですね。レギュレーションの詳細が気になりますが、楽しみです。

雲のジュウザ

Profile: 『三国志大戦』、『戦国大戦』などで名を知られる有名プレイヤー。デッキを的確に動かす操作精度で、考え抜かれた戦術を実現する。カードゲーム以外のジャンルのゲームも幅広くプレイするマルチプレイヤーでもある。

●本作の発表会と体験会を通じての感想をお聞かせください。

A. プレイしてみると、「新しさ」の詰まった作品だと実感しますね。自由度が高くて、頭の中で描いていた動きができたときは、達成感があります。こういう達成感が、ゲームのいろいろなところにあると思うので、それを楽しんでいけたらと思います。新しい武器を入手したときとは、強いとか、弱いとかに関わらず、使ってしまうんじゃないでしょうか(笑)。

●賞金付き大会についてはいかがでしょう?

A. 今までに無い試みだと思うので、観るだけでも楽しめると思います。大会に出られるレベルまでやり込めるかどうかは、僕の場合は環境次第ですね。周りがやっていると釣られるタイプなので。あとは、開催時期も気になります。早期に開催されるのであれば、早めの戦略立てが必要ですしね。

●カードゲームとは違った「戦略」が楽しめそうですか?

A. 相手のチームを見て、だれから狙うとか、どの攻撃を警戒するとか、戦いの前のざっとした戦略をどれだけスピーディに立てられるかが重要なのかなと感じました。「読み合い」も熱いゲームになりそうです。

かずのこ

Profile: 闘劇2011『スーパーストリートファイターⅣ ARCADE EDITION』優勝チームの一人。『イノウエ』のプレイヤーネームでも広く知られる。独創性の高い戦い方が持ち味で、さまざまな格闘ゲームで名勝負の立役者となっている。

●本作の発表会と体験会を通じての感想をお聞かせください。

A. 格闘ゲームで培ったことは、あまり生かせないなと思いました(笑)。ただ、最初は思い通りに動けなかったのが、徐々に動かせるようになる感覚を楽しいと感じられたので、多くの人にとってそういうゲームになるのかなと思います。一人でも、友達とでも、気軽に遊ぶことをサポートしてくれるようなゲームシステムがあるとうれしいですね。プレイ中に表示されるレーダーなど、まだまるで意識できていないところが、見えるようになってくると、また一つ新しい楽しさを発見できるのかなと思いました。あと、ウメハラさんの登場に驚きました(笑)。

●チーム戦というシステムについてはいかがでしょうか?

A. 皆で同時に出撃して戦うということで、格闘ゲームのチーム戦よりも、連携が重要ですよね。一緒に遊んでいて楽しい仲間とやれば、盛り上がれることは間違いないです。ただ、格闘ゲームのチーム戦でも自分がミスをして負けてしまったときに、申し訳なくなってしまうと思うので、一人で遊ぶ場合は、どんな空気になるのかが少し気になります。賞金付きの大会の決勝とかも、すごい緊張感なんでしょうね(笑)。「あの場面でビームを撃たなければ勝ててたのに」と思ったり思われたり。勝負の世界は非情なので!

フィンネル

Profile: 昨年開催された、「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス 10th ANNIVERSARY DOGFIGHT IN TOKYO GAME SHOW 2011」大会優勝チームの一人。画面を広く観る戦術眼と、操作精度の高さに定評がある。

●本作の発表会と体験会を通じての感想をお聞かせください。

A. 普段遊んでいるチームバトルアクションゲームと、似ている部分はあるものの、「高さ」を使った戦いはセオリーが違ってきそうですね。あと、エイミングの腕前を磨くことが、一つのやり込みになるのかなと感じました。エイミングは、僕が今遊んでいるゲームには無い要素ですけれど、遊んでいてすごく「面白い、もっと遊んでみたい」と思ったので、稼働前から仲間にもオススメしておきたいと思います。プレイの料金体系がどうなるか気になりますが、皆で遊んでいる時間が楽しければ、満足感を持ってプレイできるのではと思います。

●賞金付き大会についてはいかがでしょう?

A. 参加することも含めて、楽しみにしています。格闘ゲームはもちろん、FPSやTPSに長けたプレイヤー、そして、ガンシューティングに長けたプレイヤーなどが参戦してくるであろう稼働直後の状況が楽しみですね。どんなプレイヤーが、トップに立つのかが全く想像できないので、観戦も十分に楽しめると思います。賞金は、あることで盛り上がるので、それをきっかけにいろいろな人が「我こそは」と参戦してほしいですね。あとは、この大会を通じていろんな人にゲーム大会の面白さを知ってもらえたらと思います。

ブリジストンLv65

Profile: フィンネル氏と同じく、「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス 10th ANNIVERSARY DOGFIGHT IN TOKYO GAME SHOW 2011」大会優勝チームの一人。やり込みに裏付けられた強さと、戦況に応じて動きを変えられる柔軟さを持つ。

●本作の発表会と体験会を通じての感想をお聞かせください。

A. 今回の体験会では、楽しい要素を多く感じることができました。ガンデバイスの操作は慣れるまで難しいかなと思いましたが、手に持ってみると、移動やジャンプなどはすんなりとこなせるようになりました。銃を重ねたり、分解したりというのは、最初は気恥ずかしかったですけれど、癖になるような感覚もありますね(笑)。稼働して、うまい人のプレイの動画などを観れば、ガンデバイスの切り替えそのものが絵になるということもあるのではと思いました。自由度も高そうなので、やり込みがいのある作品になるはずです。

●賞金付き大会についてはいかがでしょう?

A. ぜひ参加してみたいですね。普段遊んでいるチームバトルアクションゲームの対戦とちょっと似たような緊張感を励みにしつつ頑張りたいです。やり込んでいく過程で使う金額も増えていくと思うので、「賞金のため」という遊び方ではないですけれど(笑)。プレイを重ねていくことで武器の種類が増えるので、意外な戦術を考えてくるチームなどが活躍すると盛り上がりそうですね。バリアや回復弾など、サポートに回れる武器などもあるようなので、チーム編成と武器選びの攻略は奥が深そうです。

スクウェア・エニックスの新作は厨二仕様!?

目の前に置かれた、フルHDの60インチプラズマディスプレイが見せてくれる世界に向けて、弾丸を打ち込むという爽快感は、最先端のガンシューティングさながら。そして、戦いの舞台となる街は、渋谷をはじめとする、日本を代表するような場所ばかりで、そんな中でガンデバイスを振り回して駆けめぐるという、「恥ずかしい、でも、格好いい、やってみたい」と男ゴコロをくすぐる作品が、ゲームセンターに登場する。

近年、ネットユーザーの間でスラングとしてよく使われる「厨二」(痛々しくも、どこか気をひかれてしまうような対象への、畏怖や褒め言葉として使われる)的な要素が、プレイヤーを引き込むような形で絶妙に散りばめられているのだ。

世界観の原案は昨年大きな話題となった『魔法少女まどか☆マギカ』の虚淵玄氏ということで、物語にもこだわりが感じられる。発表会では、「並行世界」や「別の世界から来た自分」といった、一部の人々にはたまらない言葉も飛び出し、気が早すぎるのかもしれないが、コミックやアニメといったメディアミックス展開にも期待を寄せてしまった。(よるよる)

↑ガンデバイス同士を合体させて戦う操作体系も、キャラクターの名前も、どことなく「厨二」的。男の子なら、やるっきゃない!

勝つための秘術 闘の巻

新バージョンの稼働が始まって2カ月ほどが経過した本作。今月号も最新情勢にマッチした最強の攻略特集をお届けするぞ。初心者歓迎「教習所」第二弾も掲載。ビギナーからベテランまで納得の、これが『Ver.2012』の闘い方!

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012

■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：1レバー+6ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：Type X2

本特集の表記について

●コンボ・動作の表記について
以下の記号を用いています。

Ⓒ…キャンセルでのつなぎ
SC…スーパーキャンセルでのつなぎ
EX…EXセービングでのつなぎ

●記事中の略称について
一部で以下の略称を用いています。

SC…スーパーコンボ
UC…ウルトラコンボ
SCゲージ…スーパーコンボゲージ
Rゲージ…リベンジゲージ
N…レバーニュートラル
空ジャンプ…攻撃を出さずに着地するジャンプ
殺意の波動に目覚めたリュウ…殺意リュウ

特報! 『Ver.2012』対応ムック『極の書』(仮) 刊行決定!

現行バージョンに対応したアルカディアの『スパIV AE』新ムック、『SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012 極の書』(仮題)の刊行が決定したぞ! 2012年3月1日発売予定。

キャラクター別対戦攻略、フレームデータ、既刊『精進の書』で大好評のコリジョンの情報を『Ver.2012』に基づきすべて一新! さらに要望の多かったキャラ対策など新規追加もあるぞ。

Ver.2012 完全対応 主要キャラクター対戦攻略 弐

大好評の対戦攻略第二弾! 今月も編集部の『スパIV AE』攻略陣が注目するキャラクターをピックアップ。最新の闘い方やコンボをどこよりも早く伝授するぞ! 勝利への近道がここにある!

対戦攻略 リュウ RYU

「読ばせて落とす」が強力に! 今月はEX波動拳の新たな使い方を紹介する。

EX波動拳から追撃しよう

今作のEX波動拳はカウンターヒットすればすべての技で追撃できるため、滅・波動拳を使わずともダメージアップを狙える。相手を画面端に追い詰めた状況かつ距離が近ければ、EX波動拳をヒット確認して弱昇龍拳or弱竜巻旋風脚→中昇龍拳による追撃がお手軽。これは、EX波動拳がカウンターではなかったら追撃が空振りするが、その後は相手がダウン回避をしても起き上がりに技を重ねられるためリスクは無い。

難度は高くなるが、EX波動拳のカウンターをキッチリと確認して強昇龍拳or滅・昇龍拳で追撃すれば、上記の追撃より大きなダメージを与えられるぞ。

EX波動拳でカウンターを狙うなら、しゃがみ強Ⓚの先端がギリギリ届かないくらいの間合いから、相手が動きそうなポイントで撃とう。この距離の波動拳は見てから対応するのはほぼ無理なので、相手のけん制やセービングアタックに合わせればカウンターを取りやすい。ガードされてもリュウ側が有利なので攻めを継続できるのもうれしい。

相手を画面端に追い詰めたら相手の動きそうなポイントでEX波動拳を撃ち、ヒット確認をしよう。

弱竜巻旋風脚or弱昇龍拳での追撃が手軽だが、カウンター確認で強昇龍拳or滅・昇龍拳が撃てればベスト。

Pick up! 中距離でのEX波動拳

EX波動拳で相手の飛び道具を1段相殺し、2段目のみがヒットすれば、カウンターでなくとも追撃が可能。中距離で相手の飛び道具に合わせて狙おう。その場からEX波動拳や強竜巻旋風脚、一部キャラ(欄外参照)には歩いてしゃがみ強Ⓚの先端で追撃できる。

中距離で相手の飛び道具を読んだらEX波動拳。2段目がヒットする状況なら……、

歩いてしゃがみ強Ⓚの先端で追撃だ。その場からEX波動拳or強竜巻旋風脚も可能。

コンボ

Ⅰ (画面端限定) EX波動拳→【弱竜巻旋風脚→中昇龍拳】or【弱昇龍拳→中昇龍拳】
Ⅱ (画面端限定) EX波動拳→強昇龍拳or滅・昇龍拳
Ⅲ (画面端限定) EX波動拳→しゃがみ強Ⓚor強竜巻旋風脚
Ⅳ (画面端限定) EX波動拳→EX波動拳→EX波動拳→EX波動拳or滅・波動拳

解説

いずれもEX波動拳のカウンター or2段目のみがヒット、かつ相手が画面端限定のコンボ。Ⅰは、EX波動拳さえヒット確認すれば、カウンターの確認をせずとも決め撃ちができるお手軽な追撃。Ⅱは、カウンターをキッチリ確認して決める威力重視の追撃。カウンターの確認をミスしてしまうと技が空振ってしまい、ダウン回避から反撃を受けてしまう点に注意。ⅢとⅣは、中距離からでも可能な追撃だ。

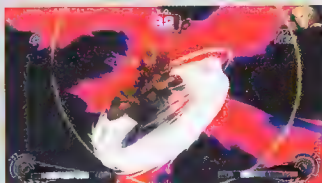
スパIV AE事典 ●リュウ補足:EX波動拳→しゃがみ強Ⓚの先端で追撃ができるキャラは、ダルシム、まこと、セス、さくら、ジュリ、春麗、C.ヴァイパー、キャミィ、ディージェイ、ガイ、ザンギエフ、フォルテ、アドン以外。

対戦攻略

豪鬼 GOUKI

SCゲージを使わずに大ダメージコンボを組み立てられる天衝海礫刃に注目！

天衝海礫刃を極める

ウルトラコンボは、汎用性の高い真・瞬獄殺が人気だが、最近では『スパⅣ』から新たに追加された天衝海礫刃の研究が進み、こちらを選択するプレイヤーも増えてきている。近距離強Ⓟやしゃがみ中Ⓚ©阿修羅閃空→天衝海礫刃のコンボをものにすれば、豪鬼の持つ強力な攻め能力とあいまって、攻撃面での期待値が大幅にアップするのだ。前方投げやしゃがみ強Ⓚでダウンを奪った後の、ジャンプ強Ⓚと、竜巻斬空脚を絡めたガード方向を揺さぶる二択で、ジャンプ強Ⓚがヒットした場合は、近距離強Ⓟから。地上戦で遠距離強Ⓚやしゃがみ中Ⓚ©豪波動拳（Ⓔ）～ダッシュ）を決めた後は、しゃがみ中Ⓚから……と状況に応じて天衝海礫刃をコンボに組み込めれば、このウルトラコンボならではの強みを発揮できるはずだ。なお、天衝海礫刃を決めた後は、相手の起き上がりを攻めるチャンス。前ダッシュ×2で素早く近づきジャンプ攻撃を仕掛けたり、前ダッシュ→強百鬼豪刃などで素早く起き攻めを仕掛けよう。

下に天衝海礫刃を組み込んだ代表的なコンボを紹介している。まずはこれらを練習!

天衝海礫刃後は、起き上がりを攻めにいこう。成功すればさらなる大ダメージを与えられる。

Pick up! 仕込み技として天衝海礫刃を活用

天衝海礫刃は無敵時間が長いため、相手の起き上がりにジャンプ強Ⓚ重ねにいく際に素早く⬆⬆＋ⓀⓀⓀと入力し、ジャンプ強Ⓚが空振りの際のみ天衝海礫刃が発動する「仕込み」技として強力。ガードされた場合は着地後に連係へ、相手が無敵技を繰り出した場合は、天衝海礫刃の無敵時間で回避してヒットとなれば成功だ。C.ヴァイパーやサガットなど、攻撃発生のそれほど早くない技を持つキャラクターに特に有効なテクニックなので、タイミングを手に馴染ませよう。

Cヴァイパーが無敵技やバックステップをしてきたら、仕込みが発動してヒット！

コンボ

Ⅰ ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→立ち強Ⓟ©阿修羅閃空©天衝海礫刃

Ⅱ 遠距離立ち強Ⓚor［しゃがみ中Ⓚ©豪波動拳Ⓔ～ダッシュ］→しゃがみ中Ⓚ©阿修羅閃空©天衝海礫刃

解説

Ⅰは弱竜巻斬空脚の当たらないしゃがみ状態の相手にも決められるのが強み。なお、阿修羅閃空は、前方、後方を問わない上、Ⓟ版でもⓀ版でも構わないが、一般的には、ほかの技の暴発を防ぎつつ素早く入力が可能な、後方のⓀ版を使うのがセオリー。Ⅱのしゃがみ中Ⓚ©阿修羅閃空©天衝海礫刃は、⬉⬉⬉＋中Ⓚ→ⓀⓀⓀ→⬆⬆＋ⓀⓀⓀと素早く入力すると成功しやすいはず。

対戦攻略

ブランカ BLANKA

縦横無尽に動きまわる野生の力は健在!!「頭」を使って戦おう。

表裏択と電撃で攻め立てろ

ブランカは近距離戦主体のキャラクターなので、接近することが第一。まずは、歩きや特殊ステップのサプライズフォワードを使って、遠距離立ち中Ⓟが届きそうな位置まで距離を詰めよう。この位置からはジャンプ中Ⓚやサプライズフォワードで近づき、密着状態になったら前方投げと近距離弱Ⓟ©強エレクトリックサンダーの連係で二択を迫る。後者はガードされても有利なので、再度接近して投げを狙うか、サプライズフォワードやジャンプ中Ⓚでガードを揺さぶって攻めを継続させていくこと。ガードが堅い相手は右記のロッククラッシュを使った奇襲を仕掛けてみよう。

相手に攻め込まれたときは、無敵時間が長いEXバックステップローリングで回避するのが有効。技の動作中は空中制御が可能なので、相手の頭上より後ろに着地するようにすれば、ガード方向を揺さぶれる。相手が跳び込みから攻めを狙ってきたら、EXバーチカルローリングで迎撃しよう。

ローリングアタックに有効な反撃を持たないキャラには積極的に使っていこう。

こちらの接近を阻もうと飛び道具を放つ相手には、⬋＋強Ⓟでダウンを奪うといい。

Pick up! ロッククラッシュで大ダメージを奪う

今作では⬅＋中Ⓟ（タメ）で出せるロッククラッシュはヒット後の硬直が＋5Fになったため、ライトニングキャノンボールやしゃがみ中Ⓚなどが連続ヒットする。中段技なので、しゃがみガードで固まる相手への奇襲として最適だ。

ライトニングキャノンボールをつなげられれば、最大で450ほどのダメージを与えられる。

相手の起き上がりやサプライズフォワードでガードを揺さぶった後に狙おう。

コンボ

Ⅰ ジャンプ中Ⓚ→近距離立ち弱Ⓟ©強エレクトリックサンダー

Ⅱ セービングアタック(Lv2)～ダッシュ orジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ©→中ローリングアタックⓈⒸグランドシェイブローリング

Ⅲ ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ© EXローリングアタックⒺ～ダッシュ→しゃがみ強Ⓚ

解説

Ⅰはめくりから狙える連続技。近距離立ち弱Ⓟ©→強エレクトリックサンダーの連係は非常に強力なのでマスターしておきたい。弱→中→強→弱→強とスライドさせて入力するのがコツだ。Ⅱはスーパーコンボを使った高威力連続技。ⅢはEXローリングアタックヒット後の吹き飛びを利用したもの。ヒット後は起き攻めに移行しよう。

スパⅣAE事典 ●豪鬼補足:天衝海礫刃はルーファスの救世主キックの派生に対しても有効。ルーファス側が暗転を確認してから、遅めに弱Ⓚ派生を繰り出した場合は負けてしまうが、タイミングは非常にシビア。

攻略対戦 E・本田 E.HONDA

帰ってきた頭突きの上半身無敵で立ち回りがいっそう堅実に進化！

頭突きと張り手で押し込もう

立ち回りの大筋こそ変わらないものの、弱スーパー頭突きの上半身無敵復活と最終段がヒットしやすくなった強百裂張り手でより安定感が向上。弱スーパー頭突きは出掛かり2Fのダメージこそ下がっているが、EXスーパー頭突きに頼らずとも強力な対空手段となり、それだけでも心強いはず。どっしり構えて闘おう。しゃがみ弱Ⓟや遠距離立ち強Ⓚ、垂直ジャンプ強Ⓟが相変わらず強力なので、これらでけん制しつつ各種張り手やスーパー頭突きで相手の体力を削っていく戦法は変わらないぞ。じわじわと体力を奪いつつ、痺れを切らした相手の迂闊な攻めをつぶしていこう。接近戦ではEX大銀杏投げの気絶値増加が地味ながらうれしいポイント。100→150に大幅増しており、あと一押しが必要な場面での決定力が多少上がっている。投げと打撃の二択は単純ながら強力なので積極的に狙っていきたいところだ。大銀杏投げを決めた後は起き攻めを仕掛けるチャンス。しゃがみ弱Ⓚに強百裂張り手を仕込みつつ、バックステップで回避された場合に備えてさらに遠距離立ち強Ⓚを仕込んでおくのが有効だ。相手がガードを固めてきそうなら再度大銀杏投げで投げてダメージを奪いつつ状況をループさせよう。とはいえ無理に選択を仕掛ける必要はなく、百裂張り手で体力を削るだけでも十分にいやらしい。

飛び道具を持たない相手には動かざること山の如し！ しゃがみが発する雄雄しきオーラで威圧せよ。

Pick up! 震・大蛇砕きを活用する

大銀杏投げを決めた後の起き攻めに対してバックステップで凌ごうとするのを読んだら前ステップから震・大蛇砕きを狙ってみよう。相手が動ける状態では演出後にジャンプで回避されてしまうが、バックステップの硬直になら確定させることができる。

大銀杏投げからの起き攻めはバックステップで仕切り直されがちなのが困りもの。

なので、これを逆手に取って図太く前ダッシュ！ 安易な逃げには大リターンのおしおきだ。

コンボ

- I しゃがみ弱Ⓟ©強百裂張り手→遠距離立ち強Ⓚ
- II しゃがみ弱Ⓟ©EX百裂張り手→しゃがみ弱Ⓟ©強百裂張り手→遠距離立ち強Ⓚ
- III 強百裂張り手→強百裂張り手→強百裂張り手

解説

Iはしゃがみ弱Ⓟからの基本コンボだ。百裂張り手は弱Ⓟからすぐに中Ⓟ→強Ⓟとずらして押し、さらに弱Ⓟ→出したいⓅボタンと入力するのが一般的。少し入力が忙しいが絶対に必要な技術なので必ずマスターしよう。IIはEX百裂張り手を利用したコンボで、EX百裂張り手からしゃがみ弱Ⓟのつなぎが難しい。IIIは強百裂張り手から直接強百裂張り手につなぐ荒技だ。非常に入力の難度が高いぞ。

Text：JOKER

攻略対戦 ダルシム DHALSIM

今月はEXヨガブラストからのセットプレイを紹介。ぜひマスターしてほしい。

EXヨガブラストからの起き攻め

対空でEXヨガブラストがヒットすれば確定ダウンを奪えるため、起き攻めを仕掛けるチャンス。技後は最速でヨガカタストロフィーを出せば相手の起き上がりに弾が重なる。相手が起き上がる直前に最低空で➡⬇⬋版ヨガテレポートを出し、出現位置をボタンで変えてガード方向を揺さぶろう。この起き攻めがヒットしたら、ヨガテレポートが表ならしゃがみ弱Ⓚ→中ヨガブラストで追撃。裏なら少し下がってから⬅+中Ⓚ©中ヨガブラストで追撃しよう（ヨガカタストロフィーの弾が消えてからでないとヨガブラストは出せないのでタイミングは要練習）。この方法でダウンを奪えば、一瞬下がってから弱ヨガファイアを撃つことで起き上がりに重ねることができる。ここからは低空のヨガテレポート（➡⬇⬋＋ⓅⓅⓅ）のタイミングを調整して表裏を揺さぶろう。弾のヒット後は、ジャンプ【⬅＋強Ⓟ】or【⬅＋強Ⓚ】→⬅＋中Ⓚ©弱ヨガフレイムと連続技をつなごう。すると、SCゲージを1/4回収できるため、最初にEXヨガブラストでSCゲージを消費していてもヨガインフェルノまでつなげることが可能となる。その後は、さらに最速で弱ヨガファイアを出せば相手の起き上がりに弾を重ねられるため、同様の起き攻めを仕掛けることができる。ここまでの連係が通れば一瞬で試合を決めることができるぞ。なお、ヨガカタストロフィー→低空ヨガテレポートの表の選択肢からのしゃがみ弱Ⓚ→中ヨガブラストは、リュウ・ケン・豪鬼・ダン・殺意リュウ・狂オシキ鬼にはタイミングがシビア。また、ローズには裏からだと中ヨガブラストがヒットしないので、代わりにEXヨガブラストで追撃して起き攻めに移行するのが安定だ。

EXブラストからカタストロフィーを重ね、最低空テレポートで表裏を揺さぶろう。

裏の選択肢なら一瞬下がって⬅＋中Ⓚ©中ヨガブラストで追撃して……、

一瞬下がって弱ヨガファイアを重ねて、低空ヨガテレポートで表裏を揺さぶる。

ヒット後に連続技を決めればSCゲージを回収してヨガインフェルノまでつながる。

セットプレイ

（対空）EXヨガブラスト→（最速：重ね）ヨガカタストロフィー→（空振り：フレーム消費）しゃがみ中Ⓚ→（最低空：➡⬇⬋版）ヨガテレポート→（着地）→【（表なら）しゃがみ弱Ⓚ→中ヨガブラスト】or【（裏なら）一歩下がって⬅＋中Ⓚ©中ヨガブラスト】→（一瞬下がって）弱ヨガファイア→ヨガテレポート（低空：➡⬇⬋＋ⓅⓅⓅ）→【ジャンプ⬅＋強Ⓟ】or【ジャンプ⬅＋強Ⓚ】→（着地）→⬅＋中Ⓚ©（SCゲージ回収）弱ヨガフレイム©弱ヨガインフェルノ→（最速：重ねて起き攻め）弱ヨガファイア

解説

最初の対空EXヨガブラストが遠い場合は、しゃがみ弱Ⓚで間合いを詰めてからヨガカタストロフィーを出せば重なる。弱ヨガファイア→低空ヨガテレポート後のジャンプ攻撃はジャンプ⬅＋強Ⓚの方がヒットバックが少ないためその後のつなぎが楽になる。当たりにくいキャラにはジャンプ⬅＋強Ⓟで代用しよう。弱ヨガファイアが重なってヒットすれば相手は立ち状態なので当てやすいぞ。

Text：伝説のオタク

スパIV AE事典 ●ダルシム補足：中ヨガブラスト→弱ヨガファイア→低空ヨガテレポートからのジャンプ攻撃を強にしているのは理由がある。最初の最低空ヨガテレポート表択からしゃがみ弱Ⓚ→中ヨガブラストで追撃した場合は、ジャンプ攻撃を強にしないとSCゲージを回収しきれない。なお、裏択の立ち⬅+中Ⓚ©中ヨガブラストから連係すれば、ジャンプ⬅+中ⓀでもSCゲージを回収可能。

対攻略戦

さくら SAKURA

連続技後の素早い攻めで一気にKOを狙ってしまおう！

EX春風脚後の連係

EX春風脚を決めた後は、さくら落としや各種ウルトラコンボで追撃をかけるのがセオリーだが、ジャンプ弱Ⓟで追撃をすれば、相手の着地に強力な二択を仕掛けられる。EX春風脚→相手方向に斜め上入れっぱなし→高い位置でジャンプ弱Ⓟで追撃とつなげれば、着地後の位置なら相手の目の前に、少し歩けば相手の裏側に回り込めるため、この二つの動作を使い分けるだけで、見切られにくい表裏のゆさぶりをかけられるのだ。この後は、見返りの大きい近距離立ち強ⓅⒸ弱春風脚や、ガードされたのを確認して連係へと移行できるしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ始動の連続技を狙うといい。このガードの揺さぶりが成立すれば、大ダメージを与えられるため、一気に勝負を決めてしまうことも可能。気絶後に大きなダメージ補正がかかっている場合もこの連係に持ち込めば、さらなるダメージチャンスが生まれるのも強みだ。特に、切り返し能力に乏しい相手には、大きな戦力となってくれるはずだ。

ジャンプ弱Ⓟ後は、相手よりも先に着地しているため、大幅に有利。歩けば裏に回り込める。

攻撃発生の早い無敵技を持つ相手には、ガードを選択して反撃を狙うという対抗策も。

Pick up! 弱春風脚でガードを揺さぶる

近距離技の認識間合いで↓↙←＋強Ⓟ→ずらし押し弱Ⓚと入力すれば、近距離立ち強Ⓟの慣性が春風脚に付加され、移動距離の異なる春風脚が発動。密着状態からこの入力で繰り出した春風脚は、画面中央のリュウ、ケン、バルログに対して、ガード不能となる。

ジャンプ攻撃をガードさせた後が移動春風脚の狙いどころ。ボタン入力は素早く！

しゃがみ状態の相手を通り抜けて、後頭部を攻撃。この攻撃はなんと、ガード不能だ。

コンボ

- Ⅰ EX咲桜拳（5段目）Ⓔ～ダッシュ→近距離立ち強ⓅⒸ弱春風脚→しゃがみ強ⓅⒸ強咲桜拳
- Ⅱ 弱春風脚→近距離立ち中ⓀⒸ弱春風脚→しゃがみ強ⓅⒸ弱春風脚→近距離立ち弱ⓀⒸEX春風脚→ジャンプ弱Ⓟ

解説

Ⅰは割り込みに重宝するEX咲桜拳から狙える連続技。近距離立ち強Ⓟは、強Ⓟ→中Ⓟと素早くずらし押しする目押しの特殊テクニックを使うことで、安定感が増すはず。Ⅱは弱春風脚から狙う連続技だが、相手との距離が離れている場合や、やられ判定の関係上決めにくいキャラクターには、最初の弱春風脚の後にしゃがみ強Ⓟ（or立ち弱Ⓚ）Ⓒ強咲桜拳とつなげよう。

対攻略戦

C.ヴァイパー C.VIPER

攻撃力の全体的な低下はEXバーニングキックの強化ポイントで補え！

EXバーニングキックに注目

バーストタイム、セイスモハンマー、バーニングキックといた主力技のダメージが低下し、コンボの火力が前バージョンより減少したC.ヴァイパー。その点は今回はEXバーニングキックが空中コンボに組み込みやすくなった点を最大限活用して、弱体化ポイントを補っていこう。まず、画面端付近でバーニングキックや各種セイスモハンマーで相手を浮かせた後は、SCゲージがある限りノーマルジャンプ昇りEXバーニングキックでループできる。EXバーニングキックを2～3回連続で決めるだけで次の起き攻めで気絶を狙えるほどの気絶値を稼げるため、特に画面端の投げがらみの攻防でバーニングキックを単発ヒットさせたときは、一気にSCゲージを消費して勝負を決めにかかりたい。なお、ノーマルジャンプ昇りEXバーニングキックは、↓or↑方向にレバーを入力し続けてから、↓↙←↖＋ⓀⓀ同時押しと入力すれば簡単。この方法とハイジャンプに化けないので、確実にコンボをループできるはずだ。

SCゲージの燃費は低下したが、前バージョンより火力はアップしている状況も存在する。

EXバーニングキック後の起き攻めで気絶するように、気絶値を調整してコンボを選択するのが理想。

Pick up! バーニングダンスで立ち回り強化

ウルトラコンボⅠのバーストタイムがC.ヴァイパーのメインとなるが、今回はバーニングダンスの選択も考慮に入れたい。画面中央でもセイスモハンマーから簡単に追撃で決められる上、空中から飛び道具やけん制技のスキも狙い撃つことが可能になる。

コンボの爆発力が低下する点が悩みだが、立ち回りのバリエーションが増加するのが魅力。

垂直ジャンプ中にコマンドを入力し、相手の動きを見てからボタンを押してヒットさせる。

コンボ

- Ⅰ（相手画面端付近）バーニングキック→ノーマルジャンプ空中EXバーニングキック×3
- Ⅱ セイスモハンマーⒸハイジャンプ→EXバーニングキック→バーストタイム
- Ⅲ しゃがみ強ⓅⒸ強サンダーナックル（キャンセル）→しゃがみ強ⓅⒸハイジャンプ→バーニングダンス

解説

Ⅰは今バージョンの目玉となるコンボ。バーニングキック後は↓方向にレバーを入力し続けて、行動可能になった瞬間に↓↙←↖＋ⓀⓀ同時押しと入力。EXバーニングキック後も同様の入力で次のEXバーニングキックを繰り出そう。Ⅱは画面中央付近でヒットさせたセイスモハンマーからバーストタイムを決める構成。Ⅲはバーニングダンス用コンボだ。しゃがみ強Ⓟから↓↙←↖↓↙←＋ⓀⓀⓀ同時押しと入力しよう。

スパⅣAE事典

●さくら補足:画面端の連続技をさくら落としで締めた場合は、3段目を空振りさせて有利な時間を作り、タメ版の波動拳を起き上がりに重ねるという攻めも有効。ガードされてもそのまま攻められるのだ。
●C.ヴァイパー補足:EXセイスモハンマーは投げ無敵が消失した点が痛い。今バージョンでは発生後まで投げ無敵が持続する強サンダーナックル、各種バーニングキックでその弱体化点をフォローすること。

対戦攻略

ジュリ JURI

強化された風水エンジンで相手のガードをこじ開ける。

風水エンジンを使いこなす

風水エンジン中に相手に触れることができれば、➡＋中Ⓚなどを絡めてガードを揺さぶれるので、切り返しの乏しい相手に対しては非常に効果が高い。さらに、今バージョンでは、風水エンジン中のダッシュがスピーディーになったことで、逃げる相手を捕まえやすくなり、使い勝手が大幅に向上しているので、選択する価値が十分ある。

風水エンジン中の連係は、しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓟなどで下段を意識させつつ、相手がガードを固めたところに➡＋中Ⓚを狙うというのがお手軽かつ強力。風水エンジン中の➡＋中Ⓚからはしゃがみ弱Ⓚが連続ヒットするので、見返りも大きい。通常技をガードされた場合は、Ⓒ▶風破刃（蹴り上げ）で締めて相手の反撃を防止しよう。蹴り上げ後に間合いがそれほど開いてない場合は、遠距離離立ち中ⓀⒸ▶弱風破刃（弾発動）が届く。この部分で素早くヒット確認をしてガードされていなければ、風破刃の弾にⒺⓍ▶～ダッシュ→連続技という流れに持ち込める。

風水エンジンは、相手をダウンさせた後に発動するのがセオリー。画面端ならなお強力だ。

風水エンジン中は遠距離離立ち中Ⓚ、遠距離離立ち強Ⓚなどもキャンセル可能に。けん制が強力になる。

Pick up! 相手の投げ抜けを迎撃する

相手のしゃがみ投げ抜けには、しゃがみ中Ⓟでカウンターヒットを狙うのが効果的。しゃがみ中Ⓟがカウンターヒットした場合は、しゃがみ弱Ⓚ（or立ち弱Ⓚ）Ⓒ▶中穿風車のコンボにつなげられるため見返りが大きい。投げ抜けしたくなるポイントで使っていこう。

立ち状態の投げ抜けには、動作途中に投げられ判定の無くなる近距離立ち中Ⓚを。

弱風破刃の弾をためている状態では、近距離立ち中Ⓚ（1段目）→弾発動とつなげる。

コンボ

Ⅰ しゃがみ中ⓀⒸ▶中or強穿風車（2段目）ⒺⓍ▶～ダッシュ→近距離離立ち中ⓅⒸ▶強穿風車

Ⅱ しゃがみ中ⓀⒸ▶弱風破刃（弾発動）ⒺⓍ▶～ダッシュ→近距離離立ち中Ⓟ→近距離離立ち強Ⓚ（2段目）Ⓒ▶強穿風車

解説

ⅠはEXセービングを絡めた基本連続技。近距離立ち中Ⓟは、中Ⓟ→弱Ⓟとずらし押しすると成功しやすい。Ⅱは、ダッシュ→風水エンジン→近距離離立ち中Ⓟの流れを極力素早くこなすのがポイント。また、画面中央では風水エンジン中の連続技を、近距離離立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→弱風破刃（ホールド）と変えてやれば相手の起き上がりにジャンプ攻撃を仕掛けやすくなる。

対戦攻略

T.ホーク T.HAWK

いかに近づくかがカギに。近距離戦では無類の強さを誇る。

接近するまでが勝負！

相手に接近さえしてしまえばコマンド投げのメキシカンタイフーンで強力な攻めを繰り広げられるT.ホーク。スキの小さい突進技のコンドルスパイアや、歩きながら遠距離離立ち中Ⓟや遠距離離立ち強Ⓚといったリーチの長いけん制技を駆使して距離を詰めていこう。飛び道具を持っている相手にはコンドルダイブでの奇襲でプレッシャー与えられるぞ。EXコンドルダイブは相手にヒットしたとき、今バージョンでは動作終了まで飛び道具無敵になったので、安心して使っていける。相手の跳び込みはしゃがみ強Ⓟやトマホークバスターで迎撃していこう。

近距離離戦まで持ち込むことができたらT.ホークの本領発揮、投げと打撃の択一をどんどん狙っていこう。近距離離立ち弱Ⓟはガードされても3F有利になるので攻めを維持できる。近距離離立ち中Ⓟはヒット時に強制立たせ効果がありカウンターヒット時には近距離離立ち強Ⓚがつながるのでしゃがみ投げ抜けつぶしとして有効。コマンド投げを読んで垂直ジャンプをする相手には、ジャンプされた場合にトマホークバスターで迎撃できる通常投げも選択肢として入れていこう。下段技のしゃがみ強Ⓚはガードされた場合、1段目と2段目との間が3Fに減少しているので、相手に割り込まれにくくなっているぞ。

EXコンドルダイブの跳ね返りに飛び道具をもらわなくなったのはうれしい強化点だ。

Pick up! 近距離離立ち強Ⓚを使いこなそう

弱メキシカンタイフーンなどでダウンを奪ったら、ヘビーボディープレスを低めでガードさせて着地後に一瞬前に歩いてから近距離離立ち強Ⓚを出すと、しゃがみ状態の相手にもガードさせることができる。この起き攻めはコマンド投げを警戒してジャンプした相手には近距離離立ち強Ⓚが当たりEXトマホークバスターまでつなぐことができ、近距離離立ち強Ⓚをガードさせた場合は弱メキシカンタイフーンの投げ間合いの内なので、もう一度、二択を仕掛けることができるぞ。

近距離立ち強Ⓚを遅らせれば技が空振りするので、展開の速い攻めを繰り広げられる。

コンボ

Ⅰ 近距離離立ち弱Ⓟ×2→遠距離離立ち弱Ⓟ×2→しゃがみ中Ⓚ

Ⅱ 近距離離立ち中Ⓟ→近距離離立ち中ⓅⒸ▶EXコンドルスパイア

Ⅲ 近距離離立ち中Ⓟ（カウンターヒット）→近距離離立ち強Ⓚ→EXトマホークバスター→EXコンドルダイブ

解説

Ⅰは固めの近距離離立ち弱Ⓟヒット時に狙える連続技。最初の近距離離立ち弱Ⓟの部分がしゃがみ弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓚからでもつながるので、割り込みからも使っていこう。
Ⅱは打撃のヒット確認からダウンを奪える連続技。SCゲージに余裕がある時はEXコンドルスパイアからEXトマホークバスター→EXコンドルダイブと追撃して大ダメージを奪えるぞ。Ⅲはカウンターヒット時限定の連続技。

スパⅣAE事典
●ジュリ補足:風水エンジン中の攻撃をガードされた場合は、➡+中Ⓚでガードを揺さぶるほか、しゃがみ強ⓀⒸ▶風破刃など、スキの小さい技でいったん連係を止めて、再び近づく機会を作りにいこう。
●T.ホーク補足:中トマホークバスターは空中状態になるまで投げ無敵が付いた。これによって、切り返しとして使いやすくなったぞ。

対攻略戦

セス SETH

体力の少なさは手数でカバー。豊富な必殺技を駆使して攻め立てよう。

立ち回りはじっくり。起き攻めは豪快に

強力な必殺技を多く持つが、そのぶん体力は少なく設定されており、ピーキーな性能が特徴のセス。得意の接近戦に持ち込むまでに、体力を減らされないよう丁寧な立ち回りが必要とされる。遠距離戦は、ソニックブームと遠距離立ち強Ⓟでけん制。相手が飛び道具を放つなら、リベンジゲージを積極的にためておきたい。強力な対空技を持ってないキャラには三角跳びから強引に近づくのも有効だ。中距離戦では、リーチの長い立ち中Ⓚを軸に相手の動きを伺う。相手が固まるようなら弱or中丹田エンジンで引き寄せるか、めくり性能の高いジャンプ強Ⓚと天魔空刃脚で接近戦に持ち込むといい。こちらのけん制を嫌がり、跳び込みを狙う相手には強昇龍拳やジャンプ中Ⓟで対空し、起き攻めを仕掛けよう。首尾よく接近できたらセスのターンだ。ガードされても有利となるしゃがみ弱Ⓟを放ち、ヒット時は連続技へ、ガード時はガード崩しのスクリューパイルドライバーor通常投げと暴れつぶし兼ジャンプ防止のしゃがみ中Ⓟの二択を仕掛けていく。ダウンを奪われた後や、接近時に有利を取られた場合は、ヨガテレポート（後方）で回避するか、強昇龍拳EXで割り込もう。

接近戦を嫌いバックジャンプで逃げる相手には、UCIなら迎撃可能。逃げ場を封じよう。

Pick up! 天魔空刃脚後の攻め方

ジャンプ中Ⓟヒット後や連続技ⅡorⅣなど、空中の相手に鷹爪脚×3→天魔空刃脚後は決めた後は、落ちてくる相手をダッシュや歩きで潜って表裏の二択を仕掛けよう。画面端なら下段のしゃがみ弱Ⓚと中段技の鷹爪脚（ジャンプと同時に出す）二択が強力。鷹爪脚後は相手の頭上あたりでジャンプ強Ⓚを出せばめくりを狙え、ジャンプ弱Ⓚを出せば正面に着地ができる。ただし、ジャンプ弱Ⓚ後は無敵技で割り込まれる可能性もあるので、強力な無敵技を持つ相手には注意。

天魔空刃脚後の攻めが成功すれば気絶は目前。強気に仕掛けて一気に体力を奪いたい。

コンボ

Ⅰ　しゃがみ弱Ⓚorしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸ中百裂脚

Ⅱ　［しゃがみ強Ⓟ（2段目）Ⓒ弱昇龍拳orジャンプ中Ⓟ（空中ヒット）］→鷹爪脚×3→天魔空刃脚

Ⅲ　セービングアタック(Lv2)～ダッシュ→弱丹田エンジン→近距離立ち強ⓅⒸ強ソニックブームEX～ダッシュ→近距離立ち強ⓅⒸ強昇龍拳（追加入力3段目まで）or強百裂脚

Ⅳ　EX昇龍拳→遅めに昇龍拳（2段目）→昇龍拳（3段目）→EX丹田エンジン→しゃがみ強Ⓟ（2段目）Ⓒ弱昇龍拳→鷹爪脚×3→天魔空刃脚

解説

Ⅰは基本連続技。画面端ならさらに鷹爪脚×3→天魔空刃脚がつながる。Ⅱは空対空やセービングLv2ヒット後から狙える。ここからpickup!項目で示した攻めへ移行しよう。Ⅲは画面中央なら強昇龍拳、画面端付近なら強百裂脚→鷹爪脚のコンボに切り替えること。Ⅳは追加の昇龍拳を遅らせるのがポイント。割り込みから狙える利点はあるがゲージ消費量が多いのがネック。状況に応じて使い分けたい。

CRUSH・セス

驚異的な攻め能力を持ち、だれもが苦手意識を持つセス戦。要所の対策を知って勝率を少しでも上げよう。

1 丹田エンジン対策

相手を引きつけて強制的に接近戦へ持ち込める丹田エンジンは距離およびヒット、ガード状況に応じて有利、不利を認識することが重要だ。下記の画像のように弱丹田エンジンの先端より後ろの距離でガードすれば、こちらが有利な状況となるので、打撃や投げで攻め立てよう。これに対してセス側は昇龍拳で割り込む選択肢があるので、セービング→バックステップも交ぜておくといい。

バックステップ対策としても機能する丹田エンジン。接近時や起き上がり直後に安易なバックステップはしないように。

ジャンプの着地に丹田エンジンが重なった場合は、離れた位置でガードをしたとしてもセス側が有利になるので注意すること。

2 三角跳び対策

せっかく画面端に追い詰めたのに三角跳びで逃げられて仕切り直し――なんて場面もしばしば。簡単に逃げさせないように、三角跳びが見えたら垂直ジャンプ攻撃で迎撃し、再度画面端に追い詰めよう。セス自身の体力は少ないため、単発の強攻撃を当てるだけでも、十分な反撃となるはずだ。空対空を意識してうかつにジャンプをすると、強昇龍拳などで反撃されるので、相手が動くまで我慢だ。

セスの空中ジャンプが見えたら、こちらも垂直ジャンプ。三角跳びのモーションが見えたら、横に強い攻撃を出して空対空を決めよう。

もちろん地上戦も意識するのは忘れずに。丹田エンジンからの二択やダッシュ→スクリューパイルドライバーには注意。

3 立ち回り

セス側の狙いは接近することが最優先。そのため、近づくところを迎撃していく待つ戦法が基本となる。遠距離はソニックブームなどのけん制でゲージをためられてしまうので、遠距離立ち中Ⓚが届きにくい距離で闘おう。この距離なら丹田エンジンで引き寄せられても有利を取れるほか、ジャンプ強Ⓚでめくられる心配も少ない。ダッシュで近づく場合は、スキの少ない通常技を置いて足止めをすること。

天魔空刃脚とめくりジャンプ強Ⓚの二択は昇龍拳系の技を持つキャラなら対応しやすい。しゃがみからの入力をマスターしよう。

強昇龍拳2段目EX～ダッシュはガード時でセスが3Fの不利となる。3F以下の打撃、もしくは通常投げで反撃だ。

スパⅣAE事典 ●セス補足：画面中央で連続技Ⅱを決める際の注意が必要なキャラ。E.本田、ハカン（かなり引きつけて鷹爪脚を当てる）、ダッドリー、コーディー、アドン（鷹爪脚がヒットしない）、ガイル（丹田エンジンで引き付けたときのみ）、ローズ、ガイ、（鷹爪脚はヒットするが表裏の二択は仕掛けられない）。

これから始める！『スパⅣ AE』教習所

二時間目！ セービングアタック EXセービング編

講師（Text）：すてき　イラスト：トンピー

初心者応援企画の第2弾！　今回は『スパⅣ AE』を代表するシステムである、セービングアタックとEXセービングについて解説する。これらを使いこなせるかどうかで勝率が大きく変わるので、しっかりと基本を学んで実戦に挑もう。

初級者から上級者まで、自分のレベルに合った使い方ができるセービングアタックとEXセービング。ここでは基本の仕組みから、実際の利用法まで細かく解説していく。まずは簡単な使い方を覚えて、少しずつ対戦で扱えるようになっていこう。

『スパⅣ AE』の対戦に、より楽しさと奥深さを与えてくれる重要度の高いシステム。

1 セービングアタックを使いこなそう！

攻防一体のシステム"セービングアタック"。強力な行動ではあるが、リスクを伴うため、無闇に連発するような使い方はできない。

セービングアタックは『スパⅣ AE』の基本！

セービングアタックは、中Ⓟ＋中Ⓚ同時押しで発動する全キャラ共通の特殊技。ボタンを押し続けることで力をため、ボタンを離す、または一定時間、タメを継続すると攻撃が発動する。ためた時間に応じて攻撃のレベルが変化するので、それぞれの性能について下記の表を参照してほしい。

また、ためている最中は、相手の攻撃を一発だけ受け止めることができる。攻撃を受け止めると、リカバリアブルダメージを受けるが、このダメージは時間経過で徐々に回復していく。なお、力をためている最中と相手に攻撃を当てた直後は、ダッシュやバックステップでキャンセル可能だ。

●セービングアタックの違い

レベル	攻撃	ヒット時の相手（通常）	ヒット時の相手（カウンター）
Lv1	ガード可能	通常のけぞり	崩れダウン
Lv2	ガード可能	崩れダウン	崩れダウン
Lv3	ガード不能	崩れダウン	崩れダウン

中Ⓟ＋中Ⓚ同時押し

セービングアタックが発動。ここからタメ、攻撃発動、ダッシュ（バックステップ）の三つの行動に分岐する。すぐにボタンを離してしまわないように気を付けよう。

ボタン押しっぱなし

タメを継続。Lv2になると、キャラクターから白いエフェクトが放たれる。さらにそのままボタンを押し続けてLv3になると、自動的に攻撃が発動する。

◀◀または▶▶入力

タメや攻撃部を、ダッシュやバックステップでキャンセルする。攻撃部は、相手にヒット、またはガードさせたときにのみキャンセルできるので注意しよう。

（ヒット、ガード時のみ）

ボタンを離す

タメを中断して攻撃を発動する。レベルを問わずヒット、ガード時はダッシュやバックステップでキャンセルするのが基本となる。なお、空振り時のスキは大きい。

鉄則1 ダッシュ、バックステップにつなげる

セービングアタックの攻撃を繰り出した後は、ダッシュやバックステップにつないでスキを軽減するのが鉄則。一部のキャラクターを除いて、Lv2をガードさせた後にダッシュすると、こちら側が有利になる。

Lv2以上をヒットさせたあとにダッシュで接近すれば、無防備な相手に大ダメージコンボを狙える。

鉄則2 空振りに気を付ける

セービングアタックによる攻撃を空振りすると、ダッシュやバックステップでキャンセルできないので、大きなスキを晒すことになる。当てられる自信がないときは、バックステップでタメを解除するといいだろう。

ジャンプで避けられて、そこから手痛いコンボをくらうのが最悪の流れ。無理に狙うのは厳禁だ。

主な使いどころ

無防備な相手に当てる

スタン中の相手や、隙の大きなウルトラコンボを空振りした相手にLv3を当てて、そこからのコンボを狙う簡単な使い方。

リベンジゲージをためる

飛び道具を受け止めてリベンジゲージをためる。リカバリアブルダメージは、ダメージを受けると上乗せされるのでため過ぎに注意。

相手の出方を伺う

相手がけん制技を使ってきそうなところでタメを開始。反撃できそうな技を受け止めたときだけ攻撃を発動する。それ以外の場合はバックステップで仕切り直そう。

対空技として使う

相手の跳び込みを受け止めて、反撃、またはバックステップで仕切り直す。とくに空中で軌道を変えるタイプの技は着地のスキが大きいので、非常に有効な対抗策になる。

スパⅣAE事典　●使い方補足：セービングアタックは、飛び道具やリーチの長いけん制技を主体に戦う相手に対する接近手段に用いられる。これらの技をセービングアタックで受け止めてから、ダッシュにつないで近づこう。また、相手がガード方向を惑わす起き攻めを仕掛けてきたときの防御手段としても便利。表裏どちらでも受け止められ、そこからのダッシュやバックステップで不利な状況から脱出しよう。

EXセービングを覚えよう!

慣れるまで操作は難しいが、扱えるようになると大きな武器になるEXセービング。攻撃から防御まで幅広い使い方が可能だ。

EXセービングは中級者の第一歩!

特定の通常技や必殺技を当てた瞬間に中Ⓟ＋中Ⓚ同時押しをすると、技後の硬直をセービングアタックと同じ動きでキャンセルできる。この行動をEXセービングと呼び、発動するためにはSCゲージが2/4ゲージ分必要となる。基本的に、スーパーキャンセルに対応した技であれば、EXセービングが可能だ。なお、EXセービングによって発生するセービングアタックには、攻撃を受け止めるアーマー効果が発生しないので注意しよう。

EXセービングのコツ

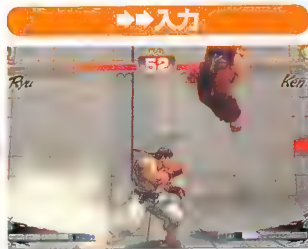
[illegible]

➡⬇⬊＋中Ⓟ

至近距離で無敵技の中昇龍拳を発動。この技はガードされると大きなスキが生じるが、EXセービングにつないで硬直をキャンセルすることで、リスクが消える。ヒット時にはコンボも狙える。

中Ⓟ＋中Ⓚ同時押し

中昇龍拳の硬直をEXセービングでキャンセル。EXセービングできるのは、1段目の根元部分を当てたときのみ。必殺技を単発で放つ場合は、一部の多段技を除いて、ヒット確認できない。

➡➡入力

EXセービングをダッシュでキャンセル。ここまでが、EXセービングをする際の一連の流れになる。必殺技単発からつなげる場合は、この間にヒット確認をして、次の行動につなげよう。

⬇⬊➡⬇⬊➡＋ⓅⓅⓅ同時押し

中昇龍拳がヒットした場合は、相手が浮き上がるので追撃のチャンス。リベンジゲージがたまっているときは、滅・波動拳につないで大ダメージを与えられる。ガード時は微不利で密着に。

攻撃的に使う場合

[illegible]

守備的に使う場合

[illegible]

補講

セービングアタックを出されたらどうする!?

ここからは、相手が使うセービングアタックへの対抗策を見ていこう。とくに高性能なセービングアタックを持つキャラクターは、立ち回りの中心に据えてくる可能性もあるので、リスクを負わせられるようにしたい。

セービングアタックしておけば安定だと思わせないことがポイントになる。

リバーサルで必殺技を出すと「アーマーブレイク属性」に

アーマーブレイク属性を持たない必殺技でも、リバーサル（最速で発動）で出すことでアーマーブレイク効果が付与される。状況的にあまり多くはないが、覚えておいて損はない。

起き上がった直後に昇龍拳を出すと、アーマーブレイク属性に。

連続で攻撃を当てる

セービングアタックは2発以上の攻撃を受け止めることができないので、連続で攻撃を当てて対処する。小技の連打や多段技、キャンセル必殺技が効果的だ。ただし、攻撃の間隔が長いと、合間に割り込まれる。

アーマーブレイク技を出す

「アーマーブレイク属性」が付加されている技を出すと相手のセービングアタックが割れる。キャラごとにアーマーブレイク技の性能が異なるので、あまり性能が高くない技を持つキャラは、ほかの選択肢を選ぶのがよい。

ジャンプやバックステップで避ける

セービングアタックの空振りを誘発させる方法。空振り時は大きなスキを生じるので、反撃のチャンスとなる。また、起き上がりにセービングアタックを重ねられたときも、リバーサルでジャンプすれば避けられる。

ガードする

そのほかの対処が間に合わないときやジャンプの出掛かりをつぶされそうなときは、おとなしくガードすることも大事。ただし、通用するのはLv2まで。Lv3のセービングアタックはガード不能であることを忘れずに。

スパⅣAE事典 ●**対策補足:**昇龍拳やタイガーアッパーカットなどのEXセービングが可能な強力な無敵技を持つ相手には、連続ガードになる連携やコンボを用いて、割り込まれにくい攻めを組み立てよう。また、相手の割り込みポイントで少し待ってから投げを入力する"遅らせ投げ"は、発生の早い割り込み技をガードしつつ、投げを仕掛けられる。小技での暴れや発生の遅い無敵技には弱いので別の選択肢を用いよう。

『Ver.2012』、猛者たちが選んだキャラは!?

最新人気キャラクター事情

すべてのキャラクターに調整が加わった『スパⅣ AE Ver.2012』では、前バージョンと使用キャラに大きな違いが現れているようだ。闘いの最前線で、現在もっとも支持されているキャラクターは……?　開催中の公式大会予選のデータから分析してみたぞ。

昨年12月にアーケード、家庭用ともに新バージョンとなって以来、『スパⅣ AE』のキャラクター事情に大きな変化が!?　稼働後、約2カ月が経過した今、その動きは対戦の現場で顕著に現れている。前バージョンではトッププレイヤーを始めとした上級者がこぞって使用していたことで、ワンアンドオンリーの「強キャラ」といわれたユン&ヤンと出会う機会が減ったことは対戦でも実感できるハズだ。そこで、今回は、今、支持されているキャラクターは何なのか？……をテーマにその理由を探ることで、現在の『スパⅣ AE』情勢を分析していきたい。

使用キャラが分散傾向に。戦国時代が到来!?

ユン&ヤンから変更するプレイヤーも増えている。

ストクロ完成記念 SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION 春獄節 ～格闘ひな祭り～ 2012 CAPCOM 公式全国大会

『スパⅣ AE Ver.2012』公式全国大会予選から見る 使用キャラランク

下の表は現在予選開催中の「ストクロ完成記念 スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション 2012 CAPCOM公式全国大会 春獄節！～格闘ひな祭り～」（以下公式全国大会）の参加者のキャラクター使用率を示したものだ。この内訳には3on3ならではの、多数を占めるだろうキャラに対して有利なキャラクターを常にチームに据えるという戦術的な選択も含まれているとはいえ、トップ3がサガット、E.本田、ブランカ、リュウという意外な結果に！

上位キャラの人気の理由は次ページで詳しく追っていくが、『Ver.2012』稼働前から予測されていたキャラクター情勢の一新は実際に起きているといえよう。全般的な傾向としては、前バージョンと比較して性能変化が少ないキャラ、および分かりやすい性能変化が加わったキャラが人気のようだ。これは、現段階ではまだ稼働開始から時間があまりたっていないことから、能力が現状である程度読めるキャラが選ばれたということだろう。ということは、今後はやり込みが進み、キャラの秘めたる力が見出されることで、この順位がさらに動く可能性もある。今後ははたしてどう動くのか？

調査データについて

カプコンが集計している公式全国大会予選1週～5週目までの参加者データから、参加者全体に対するキャラクターの使用率を算出した。同キャラで複数の予選会場にエントリーしているプレイヤーは一人としてカウントしている。また、使用率算出では小数点第2位を四捨五入している。よって使用率をすべて合計した数値は100%に近い数値となっている。

キャラクター	使用率
サガット	8.5%
E.本田	7.4%
ブランカ	5.8%
リュウ	5.8%
ケン	5.2%
ルーファス	5.2%
アドン	4.7%
バイソン	4.1%
ガイル	3.5%
豪鬼	3.5%
コーディー	2.9%
ジュリ	2.9%
バルログ	2.9%
ベガ	2.9%
アベル	2.3%
ザンギエフ	2.3%
ダルシム	2.3%
フェイロン	2.3%
T.ホーク	2.3%

キャラクター	使用率
まこと	2.3%
ローズ	2.3%
いぶき	1.7%
C.ヴァイパー	1.7%
エル・フォルテ	1.7%
キャミィ	1.7%
剛拳	1.7%
セス	1.7%
ヤン	1.7%
狂オシキ鬼	1.2%
さくら	1.2%
殺意リュウ	1.2%
春麗	1.2%
ユン	1.2%
ガイ	0.6%
元	0.6%
ダッドリー	0.6%
ハカン	0.6%

スパⅣAE事典 ●ダルシムスプーンをゲットせよ!:3月8日発売予定の「STREET FIGHTER X(クロス) 鉄拳」とカレーショップ「CoCo壱番屋」のコラボキャンペーンがただいま展開中！　期間中、全国のCoCo壱番屋で「グランド・マザー・カレー」を注文するとスピードくじがもらえる。当たりが出たら、なんと特製の「ダルシムスプーン」などがもらえるぞ！ （次ページに続く）

上位キャラクター"人気の理由"を分析!

プレイヤーに選ばれるのは、『Ver.2012』ならではの理由がある!?

サガット

E.本田

ブランカ

リュウ

ケン

ルーファス

参考データ

『スパIV』シリーズ全体ではどんなキャラが人気なの?

「スパIVモバイルサイト」から引用した、1月中旬現在のカード登録プレイヤーの使用率データだ。このデータは2010年12月稼働の前バージョンから続くもの。不動の人気リュウ、ケンは別格としても、『Ver.2012』に切り替わった今後は、この序列にも少しずつ変化が現れるに違いない。

順位	キャラクター	使用率
1	リュウ	8.7%
2	ケン	6.4%
3	豪鬼	4.6%
4	ジュリ	4.5%
	ユン	4.5%
6	サガット	3.7%
7	さくら	3.5%
8	コーディー	3.3%
9	殺意リュウ	3.2%
	キャミィ	3.2%
11	ヤン	3.0%
12	ザンギエフ	2.9%
	春麗	2.9%
14	まこと	2.7%
	フェイロン	2.7%
16	バイソン	2.6%
	ベガ	2.6%
18	いぶき	2.3%
19	狂オシキ鬼	2.1%
	ガイル	2.1%
21	ブランカ	1.9%
	バルログ	1.9%
23	ダッドリー	1.8%
24	アベル	1.7%
25	T.ホーク	1.5%
	セス	1.5%
25	ガイ	1.5%
28	E.本田	1.4%
	アドン	1.4%
	ディージェイ	1.4%
	剛拳	1.4%
32	ルーファス	1.3%
	C.ヴァイパー	1.3%
34	ローズ	1.2%
35	エル・フォルテ	1.1%
	ダルシム	1.1%
37	ダン	1.0%
	ハカン	1.0%
39	元	0.9%

予選は2月12日まで全国で開催中だ! 会場の詳細や、レギュレーションなどは公式サイトをチェックしてほしい。『Ver.2012』稼働後初の大規模大会、時はまさに『スパIV AE』戦国時代……だからこそチャンスがある!?

ただいま全国各地で予選開催中!! まだ間に合うゾ!

最新情報はコチラ!

ストリートファイターシリーズ公式サイト
http://www.capcom.co.jp/streetfighter/

日程

予選
■開催期間:2011年12月17日(土)~2012年2月12日(日)
※会場・日程詳細は公式サイトで順次発表します。

決勝
■開催日:2012年3月3日(土)
■開催場所:品川インターシティーホール

スパIV AE事典 (続き)期間は2月29日(水)まで(期間内でもスプーンが無くなり次第キャンペーン終了)。詳しい情報や、キミの家の近くのCoCo壱番屋の店舗はこちらのホームページからチェックしてみよう。
http://www.ichibanya.co.jp/sogyosai/

新機体続々公開!! 注目の新情報を見逃すな!

エクストリームバーサス フルブースト

次第に詳細が見えてきた、シリーズ最新作『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト』! 今月は復活・新規参戦の機体を一足先に紹介していこう。大会&イベント情報も見逃すな!

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2012年春予定
■使用基板：SYSTEM357専用

Text:とき

シリーズ最多の登場機体数! 新規参戦機体が続々判明!!

「連邦VS.ジオン」シリーズで人気だったギャンが復活参戦! 驚異の格闘性能は健在であり、1対1の状況では無類の強さを誇るぞ。パイロットはおなじみマ・クベ。

YMS-15
ギャン

PILOT マ・クベ

格闘用武装だけでなく、アシスト武装も持っているギャン。捕縛効果のあるアシストで敵機を足止めし、状況を有利に持っていけそうだ。

新規・復活・リニューアルとステージも装い新たに!!

新規 サイド6

新規 ヘリオポリス

リニューアル トーチカ基地

前作に登場したステージがリニューアル登場し、さらに新ステージも登場。今まで以上に多彩なステージで戦うことに!! 外観も新しくなり見やすくなったステージで、白熱したバトルを繰り広げられるぞ!

戦闘支援を目的とした本機特有の武装である、広範囲にGN粒子を展開するGNステルスフィールド。この武装の、本作における性能は果たして!?

GNW-003

ガンダムスローネドライ

「機動戦士ガンダム 00」より参戦の、ガンダムスローネドライ。こちらは今作からの新規参戦だ！　新機体ゆえにまだまだ謎に包まれたガンダムスローネドライが、今作で一体どのような活躍を見せるかに注目だ。

PILOT　ネーナ・トリニティ

今までのシリーズでは猛威を振るってきた、実弾系武装を豊富に持つ本機。本作でもクセのある攻撃で、敵機を幻惑することができるだろうか!?

PILOT　ユウ・カジマ

RX-79BD-1

ブルーディスティニー1号機

「機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY」からは、ブルーディスティニー1号機が参戦決定！　原作同様に、実弾系の武装を多数所持する機体となっているぞ。パイロットはもちろんユウ・カジマだ。

EVENT

「機動戦士ガンダム EXVS. PREMIUM DOGFIGHT2012」全国決勝大会ついに開催！

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
PREMIUM DOGFIGHT 2012
プレミアムドッグファイト 2012

全国の厳しい予選を勝ち抜いた126チーム＆当日予選2チームが日本一を決める、全国決勝大会が来る2月4日（土）に迫る！　見るだけでなく、当日予選枠を狙って、ぜひ参加してほしい!!　ナンバーワンパイロットを決める、熱い戦いを見届けよう。

■開催日程：2月4日（土）
■会場：ディファ有明
■公式サイト：http://gundam-vs.jp/extreme/

EVENT

AOU2012 アミューズメント・エキスポにて 本作のプレイアブル出展決定！

2月18日（土）に開催される「AOU2012 アミューズメント・エキスポ」では、本作をいち早く触れるチャンス！　当日はサプライズ発表が用意されている!?

■開催日程：2月18日（土）
■会場：幕張メッセ 4・5ホール
（バンダイナムコゲームスブース）

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
■メーカー：アトラス&アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：2012年春予定
■システム名：NESiCAxLive（TAITO Type X2）
■ネットワーク：NESYS

※画面は開発中のものです。

いよいよ稼働が目前にせまった『P4U』！ 今回は名だたるクリエイターたちがインタビューに答えてくれたぞ……!!

『P4U』稼働直前スペシャルインタビュー

アトラス／プロデューサー
橋野桂

──『P4U』プロデューサーとして、苦労した点は。

橋野：現場はどうしても目の前の作業に没頭しなければならず、コンセプトが見えなくなりがちな時期があるので、ペルソナチームが格闘ゲームに加わるからこそ生まれる相乗効果が、面白味や、時には笑いとなってきちんと出るようにフォローするように気をつけました。僕らペルソナチームはずっとRPGを作って来たので、そのノウハウが少なからずあります。違うジャンルでも、それが作品の長所の一つとして活かせれば、新鮮味として楽しんでもらえるものになるんじゃないかと考えていました。実は、昨年発売した『キャサリン』でも、同じ狙いで制作に臨みました。

──特にお気に入りのキャラクターは。

橋野：最初に動かせるようになった千枝がとりわけ気に入っています。コンシューマー版では、キャラクター一人ひとりの別々のストーリーが楽しめますので、ぜひそちらも楽しんでいただければと思います。

──実際にアークシステムワークスとコラボするにあたり、そのエピソードなどをお聞かせください。

橋野：森さんに初めてお会いした時は、グラサンと革ジャンで会議室に入っていらしたのでちょっと緊張しましたけど（笑）、とても優しく丁寧な方でしたね。井口屋さんはいかにもプログラマー出身のディレクターという印象で、ソフトの制御のことを熟知されていることがすぐに伝わってきて、お二人なら安心してお願いできるなと思いました。作品の方向性や設定のノリの部分で大きなズレなどはありませんでしたが、『P4』は設定のベースが出来上がっているものですから、仲間たちが異空間で殴り合うという設定がうまくいくかどうかが最初の心配事でした。しかし、生き生きと動きまわるキャラクターを見るだけで細かい心配が消し飛ぶほど、RPGの作りとは全く違う、格闘ゲームの魅力を現場で再確認する日々で、刺激にもなりました。

──『P4U』は『P4』以後の世界観とのことですが。

橋野：『P3』や『P4』で活躍した彼らの「その後」をうかがえる内容になっています。『P3』の物語からは2年以上経っているので、立派に（？）成長した『P3』キャラクターたちの姿も楽しんでいただけると思いますし、『P3』と『P4』のキャラクターたちがしっかり絡むのは初めてなので、その化学反応も見どころの一つだと思います。

──最後に、読者の方へメッセージを。

橋野：ペルソナチームとアークシステムワークスさんとの相乗効果で、非常に熱中度の高い作品に仕上がっています！ ペルソナシリーズをご存じない方でも、格闘ゲームに興味がある方なら、生き生きとしたキャラクターを存分に暴れさせられる、遊べる作品になっていると思うので、ぜひ応援よろしくお願いします！

Profile

（株）インデックス　コンシューマソフトウェア局クリエイティブ部第二プロダクション（ペルソナチーム）代表。プロデューサー／ゲームディレクター。『真・女神転生 if...』から開発に参加。『ペルソナ3』、『ペルソナ4』、『キャサリン』ではディレクション（シナリオ原案、ゲームデザイン）とプロデュースを兼任。現在は『P4G』、『P4U』のプロデュースをしながら、次回作を製作中。

アトラス／ディレクター
和田和久

──格闘ゲーム、というジャンルに「ペルソナ」世界が交わることについて、ご感想をお聞かせください。

和田：もともとキャラクターデザイナーの副島と、毎日のように格闘ゲームで遊んでて「うちも格ゲー作りたいよねー……、絶対楽しいものになるよ！」と話してたんですよ。だから、イメージはずっと持ってたのですが、アークさんとのコラボでさらに夢が膨らみました。森さんの最初の印象は、サングラスに革ジャンで強面、井口屋さんは如何にも理知的。森さんはファンの方はご存じの通り、熱いマシンガントークで場を盛り上げる、サービス精神旺盛な方。行動派で、見習うべき点が多いですね。井口さんはしっかりした人で、やりたいことに関してはかなり情熱的。少年のような笑顔でビジョンを語ってくれます。しかし、「ファンタジー×格闘」と「現代劇×RPG」という2系統でのジャンルの違い、文化の違いは思ったより根強く、背景に関してはどう調整しようか頭を悩ませましたね。思うようにいかず別の方向も考えましたが、「いや、やります！」とアークさんが付き合ってくれ、結果的に僕の思っていた以上に仕上げてくれました。

Profile

『真・女神転生Ⅲ』ではイベントデザインリーダーとして演出、オープニングムービー、主人公をはじめとするCGキャラモデル制作。『DIGITAL DEVIL SAGA』シリーズでも同様の仕事を行なった後、『ペルソナ3』でチーフデザイナーとしてデザインパート全体のディレクションを担当。その後、『ペルソナ3 FES』、『ペルソナ4』、『キャサリン』と続けてチーフデザイナーを担当する。

アークシステムワークス／プロデューサー
森利道

――本作の制作を進めていく中で、特にこだわった点をお聞かせください。

森：細かなディレクションに関しては、井口屋に任せてるところがほとんどですが、僕がこだわって口を出させてもらったのはやはり、一番は当社の格闘ゲームの文脈で、『ペルソナ』の世界観を表現するということですね。格闘ゲームとしての楽しさを感じてもらいつつ、『ペルソナ』ファンにも違和感なく受け入れてもらえる作品を目指しました。インデックスさんが全力で用意してくれた世界観や物語を組み込んだことで、ゲームクリエイターとして悔しくなるくらい、面白い作品が出来上がりました。格闘ゲームを作る会社が減ってきて、ライバル意識を持てる作品が減ってきているのを残念に思っていたんですが、この作品が、クリエイターとしての自分を奮い立たせてくれる作品になりそうです。

――インデックスさんの「本気」が感じられたのは、どのような点でしょうか。

森：この作品が、『ペルソナ4』のアナザーストーリーやパラレルワールド的なものではなく、同じ時間軸の出来事という位置付けにあるという点ですね。『ペルソナ3』のキャラクターが登場するのであれば、当然年月が経過しているので、見た目も変わっているものかなと思っていたところに、あの、真田と美鶴の迫力のあるイラストと設定が出てきて、ああ、これは本気だと（笑）。

――森さんの考える、本作の見どころについてお聞かせください。

森：格闘ゲームも、物語も全部ですと、欲張りたいところですが、遊んでいただければ、その点の面白さはすぐに理解してもらえると思うので、僕は「ステージ背景」を推しておきます。これはもう、すごいことになっていますよ。インデックスさんと何度もやりとりを重ねて、世界観に合った描写を模索していきました。僕は、格闘ゲームのステージ背景ってすごく大事だと思っているんです。手抜きだなと感じるような場所で戦っていても、わくわくできないと思うんですよ。

――本作を楽しみにしているファンの方々に、メッセージをお願いします。

森：初心者の方でも、格闘ゲームを続けてうまくなっていきたい、と思うような面白さを散りばめた作品にしています。ただ、単純に本作が簡単ということではありませんので、格闘ゲームファンの方も、安心して遊んでください。むしろ、奥深くかなりのやり込みがいのある格闘ゲームになっていると思うので、新しい格闘ゲームをやりこみたいと思っている方には、最適な作品ではないでしょうか。もちろん稼働後も、この作品を盛り上げていくので、プレイヤーの皆様、よろしくお願いします。『ブレイブルー』ファンの方々も、ぜひゲームセンターで遊んでみてください！

Profile

2D格闘ゲーム『ブレイブルー』シリーズプロデューサー。格闘ゲームの常識を変えるような仕掛けを施した作品群は、多くのプレイヤーから高い評価を得ている。

アークシステムワークス／ディレクター
井口屋タクミ

――本作の制作を進めていく中で、特にこだわった点をお聞かせください。

井口屋：原作RPGの中で表現されていた動きを、格闘ゲームに落とし込むところでしょうか。格闘ゲームには無い、補助系の技など、『ペルソナ』らしさを感じてもらえる要素を盛り込んでいます。

――本作の見どころについてお聞かせください。

井口屋：個人的に、真田は見所の一つだと思います。原作のイメージでは、真田はアウトボクサーなのかなというイメージだったんですが、インデックスさんから上がってきた真田のイラストを見て、「インファイターだ」と方向性を決めたことを覚えています。アイギスについては、森が一部デザインの手伝いをしているので、『ブレイブルー』ファンは、ニヤリとできる要素があるかもしれません。稼働を楽しみにしていてください。

――本作を楽しみにしているファンの方々に、メッセージをお願いします。

井口屋：原作の魅力を生かしつつ、格闘ゲームの面白さをも詰め込んだ作品です、プレイヤーの方は安心して遊んでください。よろしくお願いします。

Profile

さまざまな追加要素とユーザーに親切な作りが好評を博した、家庭用版『アルカナハート3』のディレクター。『ペルソナ』シリーズでは、千枝がお気に入りとか。

アトラス／キャラクターデザイナー
副島成記

最初にこの話を聞いたときはすごく楽しそうだと単純に思いました。自分も格闘ゲームが大好きなので。しかし、2Pカラーとか、それぞれのキャラクターポーズやの細かい動きの確認などでは苦労しました。お気に入りのキャラクターはクマ。多彩な攻撃モーションは見ているだけで楽しくなります。格闘ゲームならではの良さが前面に出ているキャラですね。

Profile

アトラス入社後（当時「株式会社アトラス」）、『プリント倶楽部』のフレームデザインを手掛ける。その後さまざまなタイトルにデザイナーとして関わり、『ペルソナ3』、『ペルソナ4』、『キャサリン』ではキャラクターデザインやアートディレクターを務める。

アトラス／サウンドコンポーザー
目黒将司

格闘ゲームということで雰囲気を変えるべくいろいろと試行錯誤していたのですが、ディレクターより「ペルソナ4が持つ雰囲気をなるべく踏襲したものにしたい」という要望をもらい、途中で軌道修正。格闘ゲームの勢いを持ちつつ、『ペルソナ』らしさも失わないように気を付けて作業しました。新曲はもちろんですが、過去作のアレンジ曲も収録されています。

Profile

PS版『女神異聞録ペルソナ』。以降、『真・女神転生』シリーズや『ペルソナ』シリーズなど、さまざまなアトラス作品を手掛ける。2009年に発売されたPSP版『ペルソナ』、2011年に発売されたPSP版『ペルソナ2罪』ではディレクターを務める。

フランスパン入魂の新作格闘、さらに二人のキャラクター初公開&AOUエキスポ出展情報!

UNDER NIGHT IN-BIRTH™

Thousand night, Recurrence night, Reverie end Invite.
and... [7days Immortal] Unreal BLACK THINGS.

既に八人が公開された『アンダーナイト インヴァース』の登場キャラで、さらに二人の情報が明らかに!開催迫るAOUエキスポへの出展バージョン情報と併せてお届け!

アンダーナイトインヴァース
■メーカー：エコール／フランスパン
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＆4ボタン
■稼働日：2012年春予定
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：未定

「使命から逃げ、
安穏と暮らすことを選んだお前らが…
今更 虚ろの夜(こっちのせかい) になんの用だ?」

闇に住まう"姿無き暗殺者(アサシン)"

PROFILE

存在を知る者達から『暗殺者(アサシン)』と称され恐れられている正体不明の少年。
何者かの指示の元に行動しているようで、特定の能力者の前に現れ唐突に勝負を挑んでいるが、
なにが目的なのか、一体何者なのか、素性の一切は明らかにされていない。
そんな彼が耳にした『夜刀の姫』リンネの名――その名を聞いて無表情な暗殺者の顔がにわかに曇る。
その日以来彼は誰に命じられるわけでもなく、まだ見ぬ姫の姿を求めて夜の街をさすらう。

Height：169cm
Weight：49kg
Birthday：01/07
BloodType：0
Ability：穿鎖のEXS「ケーリュケイオン」
Weapon：双剣・エリミネーター

2本の短剣を携え、暗殺者(アサシン)という通り名から、スピードと奇襲に長けたキャラクターだろうと思われる。画面写真から見る限り、それなりにリーチまでありそうだ。ヒロイン・リンネとの浅からぬ因縁も気になるところである。

開発者からのコメント／セト

[illegible]

AOUエキスポへの出展決定!

2月1[illegible]日([illegible])より開催されるAOU2012アミューズメント・エキスポ(詳細は116ページ)に、本作のプレイアブルバージョンが出展されることが決定! 操作体系は「レバー+4ボタン(弱・中・強攻撃&EXS)」。EXSボタンとはレバーと組み合わせることでシールド[illegible]や[illegible]ダッシュといった行動が取れる「独自行動ボタン」の総称"と考えてほしいとのこと。なお、選択可能なのはハイド、リンネ、ワレン、カーマイン、オリエ、ゴルドーの6キャラクターで予定されている。AOUエキスポではぜひ[illegible]チェックだ!

最速のAOUバージョン情報

六人のキャラクターがAOUで運命の闘いを斬り結ぶ!

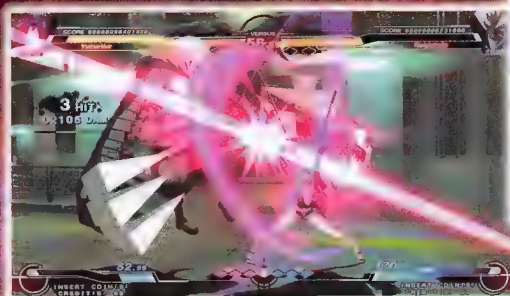
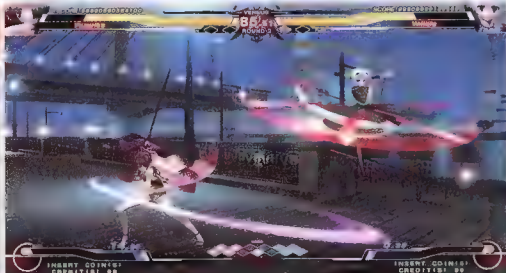
「過去になにがあろうと、アタシはアタシ。アンタ、つまんないことに縛られすぎなんじゃない?」

刹那の狭間に住まう"神速の斬撃"

ユズリハ

PROFILE

身の丈ほどの長刀を手に、夜な夜な街を歩き回っているものすごく物騒な娘。
古くからこの地を守護する『社の守人』の家系であったが、今はこの刀一本を残しその役目を終えている。
ユズリハ自身は、虚無のことも夜刀のことも話を聞いていたが「ばっかじゃないのー」と一蹴。両親は知識の伝承を諦めた。
そんな彼女がなにを思ったのか家に残された刀を手にし、虚無の、夜刀の、能力者の集まる虚ろの夜へと赴く。
「今晩出かける理由? そんなの決まってるでしょ! 面白そうだから☆」

Height : 169cm
Weight : 53kg
3size : 88/57/84
Birthday : 07/20
BloodType : B
Ability : 散華のEXS「無明長夜(エインセル ロスト)」
Weapon : 菖蒲刀・神路誉(あやめがたな・かみじのほまれ)

開発者からのコメント　ユズリハ

濃紅色のマント状の衣装がバトルシーンでも独特のシルエットを醸し出し、見るからに長大なリーチを備えていそうな長刀を帯びる。相手の間合いの外から圧倒できそうなキャラクターだ。"神速の斬撃"という異名からは、目にも止まらぬ居合い抜きのような高速技も想像できるが……。

AOU出展バージョンはどうなる!? フランスパン代表なりた氏に直撃インタビュー!

なりたのぶや氏

なりた　50%ほどと捉えてください。同人ソフト的で悪い例え

なりた　テンポ良い展開を目指しており、攻守の入れ替わ

なりた

なりた

2012年も熱い闘いは続く!

主要技フレームやダメージ数値も掲載!!

半蔵門鉄拳衆が合宿しながら丹精込めて作り上げた『鉄拳TT2』攻略本が絶賛発売中だ! 写真付き主要技解説(&フレーム数値)やコンボ満載の対戦攻略、攻撃力数値も載っている技リストで、ワンランク上の闘いを目指せ! 読まなきゃ損!!

鉄拳タッグトーナメント2
拳怒重来(けんどちょうらい)
●本体1,600円+税

『鉄拳TT2』ムック絶賛発売中!

まだまだ熱い闘いが続く『鉄拳TT2』、今月は好評の初心者向けマンガ、開発インタビューに加えて、先のWCGで見事優勝した強豪「ノビ」への一問一答を掲載。熱い拳で冬を乗り切れ!!

担当:半蔵門鉄拳衆(一姫ニクマ太郎、げっつ☆先生、タケヤマ、福士)

鉄拳タッグトーナメント2
■メーカー:バンダイナムコゲームス
■ジャンル:対戦格闘
■操作方法:8方向レバー+5ボタン
■発売日:2011年9月14日(稼働中)
■使用基板:SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA…タッグアサルト
…バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
…打撃チェンジ技を使ったつなぎ

壁やられ・強? いいえ、バルコニーブレイクです

バルコニーブレイク応用編

壁破壊とステージ落下が同時に起きるバルコニーブレイクは、慌ててしまいコンボを落としがち。落ち着いてコンボを決めろ!

バルコニーブレイク~追撃までの流れ

バルコニーブレイクは、特定の壁際で壁破壊することで発動する。壁破壊の条件は「壁やられ・強を誘発」か「壁やられ・中の相手に壁破壊誘発技をヒットさせる」のいずれかである。

バルコニーブレイク時に気を付けるべきことは三つ。一つめは「ステージ落下し、別エリアでの闘いとなる」こと。二つめは「1P側と2P側が入れ替わり、前衛・後衛も入れ替わる」こと。三つめは「相手の落下を高い位置で拾うことで、バウンド未消費のままコンボを続けられる」ことである。ただし、コンボのヒット数が多いときは、高めに拾ってもその後のコンボが決まりづらい。地面に落ちてバウンドしている相手に高威力な単発技を決めた方が、コンボダメージを稼げることが多い。

壁破壊技HIT → 壁破壊 → 落下 → 落下(交代) → 単発技で追撃!

バルコニーブレイク可能なステージ(隠しステージの「Strategic Space」を除く)

Condor Canyon

落下前
ラウンド開始位置から見て、画面手前にある壁が破壊可能。膝~腰の高さ程度の岩が連なっている部分が破壊可能だ。

落下後
落下後の壁までの距離は遠め。ブルースなどの運び能力の高いキャラでも、単独のコンボで壁まで到達するのは困難。

Dusk after the Rain

落下前
ラウンド開始位置から画面奥に見える壁が破壊可能。壁までの距離が非常に近いので、バルコニーブレイクを狙いやすい。

落下後
落下後も、壁までの距離が非常に近い。壁やられ・強でバルコニーブレイクした場合は、バウンド未消費で壁まで到達できる。

Tempest

落下前
ラウンド開始位置から画面奥に見える壁が破壊可能。立入禁止のテープが貼ってある柵を壊せば、下のステージに落下できる。

落下後
落下後の壁までの距離はCondor CanyonおよびWinter Palaceと同じで、非常に遠い。うまくTAを使えば、壁コンボを狙える。

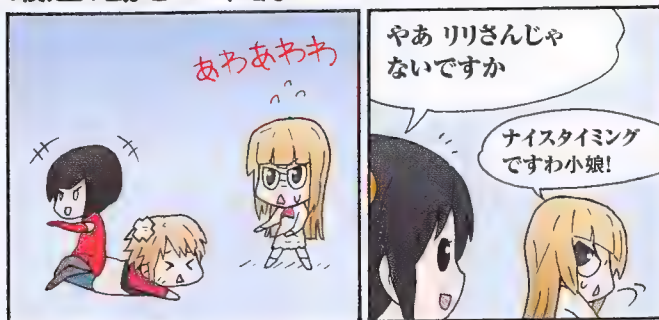
Winter Palace

落下前
ラウンド開始位置から画面奥に続く、赤絨毯の先に見える壁が破壊可能。見た目には、破壊可能であることが分かりづらい。

落下後
落下後の壁までの距離はCondor CanyonおよびTempestと同じ。後方の壁には、後方への大ジャンプ3回程度で到達する。

※それぞれ、一番上の画面写真で、右側のキャラクターが立っている後ろの部分の壁が、破壊可能なポイントです。

こぼしメモ! ■バルコニーブレイク [illegible] 合は、立ち[illegible]などの発生の[illegible]してしまう。多くのキャラの[illegible]や立ち[illegible]で[illegible]出しても決まるので、[illegible]拾うのがオススメ。なお、[illegible]の相手を壁やられにしてバルコニーブレイクした場合は、うつぶせではなくあお向け状態で落下してくる。

最近、動きが単調になってはいませんか?

しゃがみ(ガード)を活用しよう!

非常に強力な中段技が多い本作。始めのうちは、ついつい立ちガードが多くなってしまうかと思います。しかし立ちガードばかりしていると、強力な上段攻撃でペースを握られてしまいがち。ときには勇気を出してしゃがむことも大事です。ガードしても反撃できない技であっても、しゃがみで回避すれば反撃可能であったりします。

単発の技はもちろんですが、多段技の中には連係の途中でしゃがめるものも存在します。普段、「手数で押されて厳しい」と感じている人は、「相手の連係の中で、上段にである部分を探し、しゃがんで回避」するのを意識してみるといいでしょう。

☆相手か攻撃を出していたとき……

相手の行動	自分の行動	
	←で立っていた	↙でしゃがんでいた
上段だった	ガード	回避して反撃だ!
中段だった	ガード	残念、くらった!
下段だった	残念、くらった!	ガード

◎スキの小さい上段攻撃も
しゃがめば反撃可能!!

カズヤ先生の補足:しゃがみで相手の攻撃をガード、もしくは回避した場合、立ち途中に出せる技で反撃するのが一般的だ。慣れないうちは、発生の早い技で反撃を試みるといいだろう。大部分のキャラは立ち途中が使いやすい性能になっている。相手のスキの大きさに応じて技を使い分けられるようになれば、よりゲームが楽しくなるはずだ。

ノビの素顔と本音に迫る!

鉄拳世界王者「ノビ」インタビュー

今回は国内外を問わず活躍し、次代の鉄拳シーンをけん引する、若きトッププレイヤー「ノビ」を特集する。要チェックだ!

過去と現在、そしてこれから

――まずはWCG（※1）優勝おめでとう！　世界一になったわけだけど、実感はある？

ノビ　最初は実感が湧かなかったけど、帰国してから一気に来たよ！　みんなが「世界一」って声をかけてくれるし、FaceBookでは世界中から友達申請が来て、一気に300人も増えた。鉄拳最高！

――今や世界中から追われる立場になったノビだけど、いつごろから鉄拳を始めたのかな？

ノビ　『鉄拳5DR』の中盤からだから、5年ぐらい前かな。プレイしている人がたくさん居たし、キャラクターがカッコ良かったからやってみた、というのがきっかけ。最初はリリとキングとモクジンを使ってたんだけど、だれにも勝てなかった。でも、強くなって「ユウ」（※2）さんみたいにチヤホヤされたくて（笑）、強くなる努力をした！

――具体的に、どんなことをして強くなった？

ノビ　聖地だったJOYBOX（※3）に毎日通ったよ。三ヵ月間、本当に毎日欠かさず。当時はお金が無かったから、財布が空になったらいろんな強いプレイヤーの対戦をずっと見ていたね。何時間でも立ちっぱなしで見て、自分なりに考えて分析したり。

――そのころはもうドラグノフ一本だったよね。以来もう5年間使っているわけだけど、愛着はある？

ノビ　『鉄拳5DR』のころは、「使い手が少ないから、このキャラで強くなれば有名になれるんじゃ？」という下心があって使っていたんだけど（笑）、今はこのキャラへの愛はかなり強いよ。『鉄拳6』では急に強いキャラになって使い手が増えたから、ちょっと萎えていたんだけど、『鉄拳6BR』で性能が落ち着いて、さらに自分にフィットしていたからドラグノフに本腰を入れたんだ。そうしたらどんどん強くなれた。『鉄拳TT2』ではラースと組ませてるけど、それはバランスがよくてドラグノフの能力が最大限にまで引き出せると思ったから。「ドラグノフありき」の発想だね！

――『鉄拳TT2』ではそのタッグで稼動以来負け無しの勢いだけど、今作の印象はどう？

ノビ　もう、『鉄拳TT2』は面白過ぎる。今までやったゲームの中で一番面白い！　お風呂や電車の中でまで考えちゃうゲームに出会えるなんて幸せ！

――ノビはどの辺りに面白さを見い出している？

ノビ　考えても考えても正解が生まれない奥深さ！　敷居が高く難しいって言われているけど、交代のおかげで読み合いが多くなったのがいいんだ。もともと読み合いは大好きだから。『鉄拳TT2』は読み合いも、知識も、運も全部必要だから、超面白いよ！

――そんなノビの考える、自分の強さの秘けつは？　失礼かもしれないけど、反応とかは普通だよね？

ノビ　反応は普通以下だね（笑）。投げとか全然抜けられないよ。ただ、早い展開が得意で、その最中に多くのパターンを思い付ける。本当に集中しているときは、一つの場面で100通りぐらいの選択肢が並行して頭の中を流れていくような感覚になることがあるね。それが強みかな？

――大きな大会でも緊張しないのも強みじゃない？

ノビ　大会で緊張することはまず無いね。自然体であることを意識することも無い。わざわざ「ここは落ち着いていこう」とか意識しちゃうこと自体が不自然だよ。でも、さすがに団体戦の大将をやらされたりすると、動きが固くなることもある（笑）。

――最後に、今後の目標を聞いていいかな？

ノビ　国内外を問わず、大きい大会は全部勝つよ！　闘劇も『鉄拳TT2』が種目に選ばれたら優勝しないとね。みんな、応援よろしく！

PROFILE:

現在、日本最強の鉄拳プレイヤーとの呼び声高いドラグノフ使い。今回のWCG優勝だけでなく、MASTERCUP2連覇、膝まったり杯優勝、バンダイナムコゲームス公式世界大会（Xbox 360部門）準優勝など、数々の全国規模大会で輝かしい戦績を残している。※右写真は公式世界大会のときのもの。

※1：WCG：World Cyber Gamesの略。「Beyond the Game」のスローガンを掲げる、世界最大級のe-Sportsイベント。詳しくは以下公式サイト参照。URL:http://jp.wcg.com/2011/　※2：ユウ……本誌ライター。闘劇'06『鉄拳DR』部門優勝などの実績を持つ実力派。　※3：JOYBOX：新宿のゲームセンター。韓国から来日したプレイヤーも好んで訪れたりと、近年最もレベルの高い対戦ができる場所といわれていた。2011年8月、多くのプレイヤーに惜しまれつつ閉店。

ノビ直伝テクニック　交代狩りゾーンでウロウロ

ノビが今作で意識を大きく割いているのは、相手の交代にリスクを与えることだという。例えばコンボの最後に相手をたたき付けて起き攻めを仕掛ける際、「相手の通常交代に確定攻撃を入れられる距離を保ちつつ、タッグクラッシュや起き上がり蹴りを避けるために、常時横移動をしながら様子見をする」という行動を多用している。相手は状況を打開するためにどうにか交代をしたいが、自分はすべてを狩ることのできる位置で時間を消費しているのだ。体力をリードしている状況であれば、相手はタイムアップ前にアクションを起こさざるを得ないので、非常に強力な行動といえる。

写真の位置ぐらいで横移動をしながら様子を見るのが有効だ。相手の交代にリスクを与えられ、起き上がり蹴りへもスカし確定を入れられる位置をキープし続けよう。

通常交代を狩る技は、リーチが長く発生も遅くはなく、できれば肘や膝を使ったものが理想。ドラグノフなら、ブーストエルボー（⇩⇦⇨8）やスキャバード（⇨8）といった技が該当する。

インタビューを終えて

常に楽しそうにイキイキと語ってくれたノビ。会話の端々から、『鉄拳』が大好きであることを感じさせてくれた。現段階では『鉄拳TT2』においても限りなく日本最強に近いであろうノビだが、インタビューを通してそれも当然であると思わされた。『鉄拳』が大好きな奴が、起きている間中は『鉄拳TT2』のことを考えて対戦を煮詰めており、意識を高く持って毎日ゲーセンに行ってやり込んでいるのだから、強いに決まっているのだ。日本や韓国だけでなく、世界的にも『鉄拳6BR』から『鉄拳TT2』へと本格的なシフトがなされるであろう2012年。ノビはその中心となって、アーケードから『鉄拳』のシーンをけん引し、さらなる活躍をしてくれるだろう。

最後は、情◯大陸風にノビのこんな発言を紹介して締めたいと思う。「パズルゲームや詰め将棋みたいに捉えて、ずーっと考えて煮詰めようとしてるてさ。でも、考えに考えて準備したあげく、対戦で全然よく分からないことや予想をしていなかったことが起こったり、起こされたりして負けるんだよ！　そういう人と人との読み合いがたまらなく面白いし、好きなんだよね！　『鉄拳』は一生プレイしていきたいよ！」

WCG王者「ノビ」はみだしQ&A

潜在能力を引き出す組み合わせを探る!

まだまだあるぞ! 相性抜群TAG特集

キャラクターの組み合わせにより、戦略が大きく変えられる本作。お互いの長所を伸ばせる、珠玉のタッグを紹介していこう。

2秒あれば イチコロだ!

超絶火力タッグ

アリサとヨシミツという意外な組み合わせながら、ゲーム中屈指の超火力を秘めている。瞬殺御免の非常に危険なタッグだ。

Text:福士

このタッグならではのコンボを狙う

このタッグ最大の特徴は、TAでアリサのダイナミックレンジ（⇦）とヨシミツの草薙砲（⇨➡）を使った超高火力のコンボだ。詳しいレシピは右カコミを見てもらうとして、これらのコンボはすべて体力の6割は最低でも奪える。相手にとっては、こちらの浮かせ技のほとんどが致命傷となるため、さまざまな局面で萎縮せざるを得ない。元々アリサもヨシミツも相手の体力を削りつつゆっくり立ち回ることは得意なため、相手を強制的にこちらのタッグの土俵に上げることができるのだ。さらにこの二人、相性がいいため非常にタッグレイジが発動しやすい。相手は常に怯えて闘うことになるだろう。

細かい部分では、アリサのしゃがみからの二択が強化されることに注目。スナップショット（立ち途中）の見返りが大いため、サッドハウンド（しゃがんだ状態で）との二択が成立するのだ。リードされても焦る必要が無く、じっくりと攻められるぞ。

注目コンボ

●核となる締めのパーツ　（※以下、共通パーツ①と呼ぶ）:
【TA：ダイナミックレンジ（⇦）1発目ヒット】→草薙砲（⇨➡）（1発目ヒット）（→ダイナミックレンジ2発目ヒット）→草薙砲2、3発目ヒット

●ヨシミツ始動
Ⅰ：隼（）or重ね脇差（）or吉光ブレード（）→圧切難（⇩⇩）
B➡共通パーツ①
Ⅱ：華厳（しゃがんだ状態でor）or露払い（しゃがんだ状態で）カウンターor毒霧（毒溜め中or）→柄当身（）→立ち→峰打ち殺し（⇨）
B➡共通パーツ①

●アリサ始動
Ⅲ：スナップショット（立ち途中）orアップストリーム（⇨）orアップリンク・ニー（【】）T➡吹雪（⇨➡）→しゃがみ振り向き→鬼門跨ぎ（立ち途中）B➡共通パーツ①

勝つべくして勝ちたいあなたに

これぞ相互作用!

ボブ&ブライアンは技の相性のよさから、コンボにおいて相手の回復可能ゲージを残さないで闘える。安定感抜群のタッグだぞ。

Text:福士

堅実かつ安定した立ち回りが可能

このタッグの特徴は、打撃チェンジ始動技で発生が早く、縦回転誘発のブライアンのジェットアッパー（⇨⇦）を使ったコンボで、相手の体力回復可能ゲージを奪いつつ大ダメージを与えられる部分。時間経過でも控えのキャラは体力が回復しないので、じっくり相手のレイジ発動体力だけを計算しつつ立ち回れる。そのため、想定外の事態が起こりづらく、事故負けをしにくい。また、ボブ、ブライアンとも確定反撃能力が高く、リードを奪えば逆転は困難となる。無理に攻めると反撃でK.O.されてしまうので、手詰まりに近い状況に追い込める。

一方、こちらはボブのコンボ中にブライアンが体力回復できる。このことにより、ブライアンは多少被弾しても回復が見込めるので、リターンの大きいキックオフ（⇦）などを普段より大胆にぶっ放していけるのだ。

注目コンボ

●核となるパーツ（ブライアン始動　以下、共通パーツ②と呼ぶ）:
ジェットアッパー（⇨⇦）T➡コンビネーションブル（⇩）→立ち→チャックカッター（⇨➡）

●ボブ始動
Ⅰ：アバスナイプ（）orスピナッチアッパー（立ち途中）orフライングカスク（相手に接近して⇨➡）T➡共通パーツ②B➡ジャンピングビーンズ（⇨➡）→スパイラルロッキー（⇨☆⇩）

●ブライアン始動
Ⅱ：キックオフ（⇩⇦）→共通パーツ②B➡エスカロップエルボー1発止め（）→スリースターコンボ1発止め（⇦）

●おまけ：壁コンボ用パーツ
Ⅲ：（相手壁際）クラッカージャック（）→壁やられ・強〜チャックカッター（⇨➡）B➡【TA：ストッピング〜ハイドクローラー（⇦⇨）→ダブルニークラッシュ（特殊ステップ中）2発目ディレイ】→エスカロップエルボー1発止め（）→ダックフリップ（⇩）

鉄拳初のCGアニメ映画『鉄拳 ブラッド・ベンジェンス』を3D視聴可能!!

フロアブレイクなどステージギミックも!

タッチパネルに技を登録可能!

ニンテンドー3DSの3D機能を活かした『鉄拳』が登場、その名も『鉄拳3D プライムエディション』！　対戦格闘ゲームに加えて、昨年話題となったフルCGアニメ映画『鉄拳 ブラッド・ベンジェンス』が同時に楽しめるぞ!!　さらに、ゲーム&映画どちらも3D対応となっているのだ！

ゲームの方は、3DS本体の無線通信機能やWi-Fi通信機能を使った対戦はもちろん、タッチパネル上のボタンに好きな技を登録して、気軽に出せる便利機能など多彩なシステムを搭載。おなじみの鉄拳キャラクターたちが、秒間60フレームで華麗なバトルを繰り広げるぞ！

この春、移動中や対戦の待ち時間は『鉄拳3D プライムエディション』で決まり!?

ニンテンドー3DS専用ソフト
鉄拳3D プライムエディション
■発売日：2012年2月16日
■価格：5,800円（税込）
■CERO：B（12歳以上対象）
■プレイ人数：1〜2人

『TEKKEN 3D PRIME EDITION』

3DSで『鉄拳』を味わい尽くせ!

3D対戦格闘と3D映画がTAGを組んだ!! プライムエディション登場

あらゆる要素に関係する「プログラム」
そこに秘められた思いとは!?

開発スペシャルインタビュー
―プログラム編―

聞き手:ハメコ。／構成:一姫ニクマ太郎

今月は『鉄拳TT2』プログラム担当の方々を直撃。プレイしているだけではなかなか気付きにくい工夫や苦労について、いろいろ聞いてみたぞ。

アイテム技が増えることで、新しい遊びを提供できると考えています

――まずはプログラムを担当された皆さんが、開発中に苦労したエピソードなどがあれば教えてください。

渡辺　シリーズを重ねるごとにキャラクターが増えていますが、アイテムの数を減らすとユーザーはガッカリしてしまいますよね。いかにしてキャラクターが増えてもアイテムを減らさないか、効率よくアイテムを増やすかという部分では苦労しました。アイテム技の種類についても、前作では1キャラにつき2～3種類でしたが、今作ではかなり増えています。アイテム技が増えることで、ユーザーに新しい遊びを提供できるんじゃないかな、と考えています。

堂前　プログラマーってクセの強い人が多いので、まとめるのに苦労しました(笑)。ユーザーの目に見える部分では、キャラクターが二人から四人になっていることが大きいです。基板が新しくパワーアップしているのですが、それでも四人居る状態で60fps.(※1)をキープするというのに苦労しましたね。汚れについては見た目に面白いので、見ていただけるとうれしいです。

阿知良　今の世代のゲームではグラフィックの質感が重要ですので、例えばストッキングの光沢にもこだわっています。ストッキングの現物をいろいろ並べてみて、ビジュアル担当者と解析しました。カラフルな物をいろいろ並べて光を当ててみて、どういった質感なのかとプログラミングしました。それを実際に装備させてみたり――。

堂前　実際に履いてみなかったの?

阿知良　いえ、会社でそれは(笑)。

渡辺　質感といえば、前作ではヘアカスタマイズしたときに荒くギザギザになってしまうのが気になったので、そうならないようにビジュアル担当と苦労しましたね。

――表示されるキャラが増える場面では、負荷がかからないように解像度を下げて対応しているそうですが。

堂前　大体二人だけが表示される場面が多いので、そこに比重を置くことを最初に決めました。三人以上が出てくるような場面はあまり多くないですし、そういう場面では動きが大きいので、解像度を下げてもあまり分からないんです。ビジュアル担当や企画担当に見てもらって「これなら大丈夫だろう」とOKをもらえました。最初にそういう方向に持っていけたのがよかったんでしょうね。最終的には、基板のパワーアップした部分に頼っているところがありましたが。

――皆さんが担当されているのはそういう見えない部分、言われないとなかなか分かりにくい部分ですよね。

堂前　そうですね。ボツネタですけど、「汗をかかせたらどうか」という案もありました。実は試作までしてみましたが、結局時間が無かったりとか、品質がイマイチだったりして……。

渡辺　地味でしたよね。闘っていると分からないですから(笑)。

堂前　地味ですね。近付くと分かるんですけど、画面上で汗の線が入っても小さいんですよ。泣く泣くボツにしました。披露する機会があればいいんですけどね。

――なるほど。皆さんは『鉄拳』シリーズ以外のタイトルも担当されていますが、『鉄拳』ならではの意識というのはあるのでしょうか?

渡辺　会社の看板タイトルですし、ほかのタイトルよりも力を入れなければならないと思っています。けん引していかないとならない、という意識はありますね。

面白さ重視の制作が『鉄拳』ならではかなと思います

堂前　対戦格闘ゲームですので、60fps.で遊んでもらうという部分のウェイトがすごく高いんですよ。ほかのゲームだったら多少は処理落ちして許される部分であっても、『鉄拳』シリーズでは「え、これ処理落ちしてるじゃん!」となってしまうシビアさがありますね。『鉄拳』にはシリーズを通して「派手」なイメージがありますので、画面の特殊効果といった部分についても、まずは分かりやすく、目立つような仕組みを作るように気を付けています。

渡辺　レスポンスについても、『鉄拳』では重要視しています。ユーザーが思ったときにしゃがめたり技を出せたりした方が、ストレス無く楽しめるじゃないですか。

Interviewee

『鉄拳TT2』
プログラム
描画チームリーダー
堂前 嘉樹氏

プログラマ内での描画関連のまとめ役。ハードウェアの特性を考慮した、特殊な描画の処理の実装、特殊描画(キャラの汚れなど)作成などを担当。鉄拳シリーズ以外の主な担当タイトルは、『僕の私の塊魂』(PSP)など。

『鉄拳TT2』
テクニカル
プログラマー
阿知良 剛氏

シェーダ開発と次世代機などの技術研究、グラフィックス/DCCツール開発、ローカライズツール開発、アウトソーシング用ツール等のサポートなどを担当。主な担当タイトルは、『エースコンバット』シリーズや『リッジレーサー』シリーズなど。

『鉄拳TT2』
プログラマー
渡辺 耕一郎氏

キャラクターデザイナーの開発環境の作成や、キャラクターのシステム設計・実装、キャラクターカスタマイズの実装、そのほかツール制作や描画処理などを担当。主な担当タイトルは『ソウルキャリバーⅣ』、『エースコンバット6』など。

『鉄拳』というプロジェクトに助けられているところはあるのかな、と思いますね

スタッフそれぞれの意見を拾ってもらえるところがありがたいです

――プレイヤーとしては、「1～2フレームでも遅れたら気持ち悪い」という状態で遊べているのがありがたいですね。

阿知良　『鉄拳』は遊ぶこと自体が楽しいと思うんです。グラフィックだけがウケているわけではなく、ゲームを面白くするためなら絵の部分を削ってしまうような、面白さ重視の制作が『鉄拳』ならではなのかな、と考えていますね。

堂前　汚れについては、デザイナーにかなり言われました。せっかく作ったテクスチャー（※2）が汚れてしまうわけですから。ただ、ユーザーとしてはインタラクティブに遊べた方が楽しめるとは思うんですよ。

渡辺　ビジュアルも最初は不評だったのですが、プランナーからは好感触を得られました。

――例えばかわいい女の子キャラが汚れていても、『鉄拳』ならアリかな、と思えるような懐の深さを持っていますよね。『鉄拳』だからこそ許される表現なのかなという気がします。

渡辺　うちのプロジェクトってノリでやれてしまうというか、例えば「こんなものを作ってみました」、「ああ、いいね！　採用しよう」となる風潮があるんですよ。そういった意味ではプロジェクトに助けられているかな、と思いますね。

阿知良　『鉄拳』は海外でも販売されているタイトルですが、アメリカだと泥プロレスがありますよね。そういう海外でのウケ方を狙っているみたいなところがあります。

渡辺　コールタールで汚れるアンノウンステージって、最初は対戦で使えない仕様だったんですね。だけど派手に汚れるのを見て、終盤に対戦でも使えるようにしてみました。

「もっとこうしてほしい」というご意見をもらえるとうれしいです

――後転する技で全身汚れたボブの投げが見づらいとか（笑）、プレイヤーには賛否両論あるようですが、そういう遊び方もアリじゃないかっていう懐の深さもありますよね。皆さんから見て、『鉄拳』の好きなところってどこでしょうか？

阿知良　『鉄拳』は、キャラクターのファッションセンスがすごくいいと思います。ビジュアル担当のスタッフが日ごろからセンスのある服を着ていることもあるのかもしれませんが、そういった意識がほかのゲームには無いような、オシャレな部分につながっているように感じます。

堂前　プログラマーは結構な人数が居ますが、それぞれの意見を拾ってもらえるところですね。思い付いたことをドンドン言って、それを考えてもらえるのがありがたいです。そういうところが汚れの実装などにつながっていますから。

――汚れはプログラマーの方から出てきたアイデアだと聞いています。

阿知良　元は自分が出した「パイ投げ」の案なのかな？　白いパイをキャラにぶつけたら、ウケるんじゃないかと思って。勝利ポーズで顔が白く汚れていたら面白いですよね。そこから汚れなどにいったのかもしれません。その分、我々プログラマーには負荷が掛かったわけですが（笑）。

堂前　始めたのは『6』になるんですけど、モーションブラー（※3）についてもそうですね。60fpsをキープしつつモーションブラーを実装できたのは、『鉄拳』ならではでしょうね。

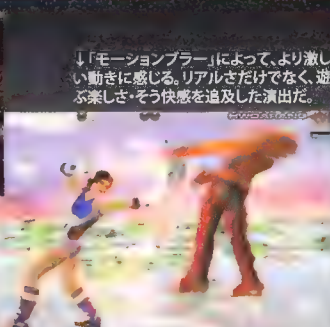
――では最後に、読者やプレイヤーの皆さんへ一言お願いします。

堂前　多くの皆さんに遊んでいただいているのが励みになりますし、刺激にもなっています。60fpsという範囲の中でなるべくいいものを見せようとしましたので、これからも『鉄拳TT2』で遊んでください。あと、たまには演出やリプレイをスキップせず見てもらえるとありがたいです（笑）。

阿知良　ゲームセンターで遊んでいただいて、「もっとこうしてほしい」というご意見をもらえるとうれしいです。ストッキングの評価も、ぜひ送ってください（笑）。

渡辺　『鉄拳』には個性的なキャラクターがそろっていますので、ぜひ皆さんにカスタマイズしてもらって、新しい遊びを発見してもらいたいです。自分ならではのコーディネートで、キャラクターをアピールしてみてください。

――本日はありがとうございました。

↑「視認しづらい」だけで片付けるのではなく、こういった汚れなどの効果も許容するのが『鉄拳』シリーズの懐の深さ。

↓「モーションブラー」によって、より激しい動きに感じる。リアルさだけでなく、遊ぶ楽しさ・そう快感を追及した演出だ。

インタビュー中の用語解説

※1：fps.（エフピーエス）
「フレーム・パー・セカンド」の略。動画において、単位時間当たりにいくつのフレーム（コマ）が処理されるかを表すもので、1秒単位で示すのが通例。60fps.で秒間60フレームを処理することを表す。この数値が高いほど、動きの滑らかな動画となる。

※2：テクスチャー
3Dグラフィックで、物体の表面の質感を表現するために貼り付ける画像。こうした手法をテクスチャーマッピングという。使用するポリゴン数を抑えつつ、キメ細かいディテールを表現できる。

※3：モーションブラー
動いている物体がぶれる処理。スピード感や力感など、動きに独特の効果を加えている。ちなみに誌面では技を視認しやすくするため、モーションブラー効果をカットしたものを撮影・掲載している。

歓迎感謝 !? 番長軍団野望珍道中記♪

『鉄拳TAG2』発売後、この土地へ行かなければすべては始まらない……そういう想いを背負い、あの土地へ足を踏み入れる事ができたぜ！ そう、俺の第二の故郷熊本への凱旋だ！ 『鉄拳5』から『鉄拳6』までの熱い期間を過ごし、毎日夜が明けるまで鉄拳三昧だった！ この土地での切磋琢磨が今の俺を作ったといっても過言ではない！ その時は余裕で制覇していたから、今回もかるーく制覇しちゃうぜ♪って事で、先日開催されたWCG（鉄拳部門）で、『鉄拳6』の世界チャンピオンだった韓国のトッププレイヤー「JDCR」を準決勝で破り、決勝でも韓国の上位プレイヤー「Deja Vu」を圧倒し、見事世界一の称号を取りつつ、『鉄拳TAG2』でも日本最強と呼び声が高いあの男「ノビ」を連れて行ったぜ！ 熊本には九州中の強豪プレイヤーも毎回参戦してくれるし、しかも、前回闘劇覇者の「スマイル」や「ネス」が居るので万全の体制で臨む事にしたぜ♪

九州集合!! こいつら熱すぎるわ♪

パートナーがかわいいからって襲いかかるの禁止！

覇道その十二 凶悪軍団 !?

お店に着いた瞬間相変わらず懐かしい面々が！（本当に変わらないなw）今回も九州各県からこのために集まってくれたようで、本当に感謝だぜ！ まずは組み手で肩でもほぐすか♪って感じで挑んだ瞬間、番長側に座ったプレイヤー全員が2キャラ目をファランに!! 思わず「おめーらキリング当てたいだけじゃねーかよ!!」と悪態ついてしまったぜ（笑）。まぁそういった面々をバッタバッタと切り倒しに行ったらようやく全員のメインキャラが出てくる事に……これもさくっといけるか!? と思ったが、やっぱりメインキャラだけあって強かったぜ……。一方「ノビ」側は、だれ一人「ノビ」の勢いを止められないのか!? っていうぐらい勢いがあり、対戦者を近づけさせない雰囲気だったが、ここで九州の顔役登場「まったり」がなんと「ノビ」を撃破!! さすが空気読みが出来すぎている!! 組み手の結果は、番長5敗、ノビ1敗で終わったぜ……まぁまぁかな♪ そして今回は「冬の拳道場祭り プロローグ特別称号大会」も兼ねての2on2が開催された！ ランダムでは無くガチで全員が称号を取りに行く事に!! 俺のペアは「ノビ」を倒して勢いついている「まったり」が、そして「ノビ」のペアは九州は佐世保からの女性プレイヤー「みぃたん」が！ しかも、今回も調子に乗ってるあの男が「負けたら眉毛いらんすよ」発言！ さすが世界王者は違うぜ！（笑）。俺も今回は優勝を！ と思っていたら……なんと一回戦で「スマイル／yu-ta」の超本命ペアが……はい、二人して瞬殺されました……。一方「ノビ」は「みぃたん」を目の保養に使いつつ危なげなく決勝へ！ しかし、ここで立ちはだかるは「スマイル／yu-ta」ペア！ 超混戦の末に制したのは「スマイル／yu-ta」だったぜ!! 彼らには「最後の武士」の称号プラス、「ノビ」の眉毛という貴重な称号を得る事ができたぜ!! まぁ「ノビ」もベストパートナーである「みぃたん」に眉毛を剃ってもらいご満悦（笑）。九州勢の勢いを止める事ができなかった番長軍団の惜敗だったぜ……。

次は許さん!! また帰ってくるからな!!

大人の雰囲気で熊本入りだぜ（笑）

「ノビ」を倒して満面の笑みだ!!

何気に「みぃたん」もうれしそうなのがやばいぜ！（笑）

「まったり」とのツイン実況はやっぱり大好評だ！

番外編 番長軍団野望珍道中記♪
覇道 EX 香港潜入物語

さてさて、今回は日本を離れ香港へ遠征！ ナムコエイシア社のアミューズメント（WTC店）に『鉄拳TAG2』が入ると聞いてこれは行かねば!! という事で「組み手～撮影会～サイン会～握手会」なんて芸能人的な活動をしてきたぜ！（笑）。なんとこのイベントに100人近い方々が集結してくれた！ まだまだ番長も捨てたもんじゃないと一瞬永住を考えたほどだったぜ♪ 香港のプレイヤー全員に感謝だぜ!!

プレイ内容にみんな注目だ!!

香港の有名プレイヤーたちが集まったぜ♪

サイン・握手会とかどこのアイドルだよ!って気分♪

次回番長軍団格闘記は……

うまいもん!!

福岡・博多組み手!

イベントスケジュール **2月26日(日)**

受付時間 番長組み手 14:00～
ランダム 2on2 15:45～

namco博多バスターミナル店

イベントアイデア募集!

ナムコのお店で開催してほしいイベントなど、皆さんのアイデアを募集だぜ!! 君のアイデアが形になる日が来るかも!? アイデアは添付のハガキでどしどし送ってくれよな♪

冬の拳道場祭り

開催店舗	形式	プレイヤーネーム	ベスト8称号	優勝称号
ナムコランド大館店	1on1	†ワリンちゃん†	妹	最後の武士
namco大阪日本橋	2on2	用心BΩY	今を生きる	伝説の闘人
namco大阪日本橋	2on2	12@ラーク	今を生きる	伝説の闘人
namcoいわき店	1on1	芋	成長段階	伝説の闘人
namco王子サンスクエア店	2on2	とど。	不断の努力	最後の武士
プレイシティキャロット横浜店	2on2	ピクルス@虎小屋	妹	伝説の闘人
プレイシティキャロット横浜店	2on2	Ｙｏμ	妹	伝説の闘人
ワンダーシティ南熊本	2on2	スマイルＸ	今を生きる	最後の武士
ワンダーシティ南熊本	2on2	Yuta		
ワンダーシティ名古屋店	1on1	鉄山神	臥竜鳳雛	伝説の闘人
ナムコランドイオンタウン読谷ショッピングセンター店	1on1	WIND	妹	最後の武士
ナムコランド幕張店	2on2	松拳	臥竜鳳雛	伝説の闘人
ナムコランド幕張店	2on2	しょくん	臥竜鳳雛	伝説の闘人
プラボ宇都宮店	1on1	トリックマスター	臥竜鳳雛	最後の武士
プラボ酒田店	1on1	モ	臥竜鳳雛	伝説の闘人
プラボ枚方店	1on1	深い道	今を生きる	最後の武士
namco博多バスターミナル	1on1	◆少年◆	成長段階	伝説の闘人
プレイシティキャロット巣鴨店	2on2	勘違いシマウマゼウス	臥竜鳳雛	伝説の闘人
プレイシティキャロット巣鴨店	2on2	アオ	臥竜鳳雛	伝説の闘人
ワンダータワー京都店	1on1	天才	強行手段	伝説の闘人
プラボ荻窪店	1on1	あべグノフ	今を生きる	最後の武士
プラボ太田店	1on1	とりぞぉ	今を生きる	最後の武士
namco越谷店	1on1	Index	新しい発見	伝説の闘人
プラボ長岡店	1on1	☆ぱ☆たぬきん☆ぱ☆	妹	最後の武士
namco多賀城店	1on1	●朝比奈♪●丸坊Ｚ	今を生きる	最後の武士
ナムコランド水島店	1on1	神堂　乱	不断の努力	最後の武士
ナムコランドすみのえ店	1on1	真剣@カタナスター	臥竜鳳雛	最後の武士
プレイシティキャロット伊勢佐木町店	1on1	よしでん乱舞TURBO	臥竜鳳雛	伝説の闘人
namco梅田店	1on1	ドラムロール輝与盛	妹	伝説の闘人
ナムコランド阿佐ヶ谷店	1on1	ＰＡＲ	成長段階	伝説の闘人
namcoイオンタウン郡山店	1on1	ライトウさん	新しい発見	最後の武士
ナムコランド阿佐ヶ谷店	1on1	だくお	妹	伝説の闘人
プラボ秋田店	1on1	二代目ちゃけ	臥竜鳳雛	伝説の闘人
プラボ長野店	1on1	壊し屋シロー	新しい発見	最後の武士
プラボ都筑店	1on1	おってぃー	成長段階	最後の武士
ワンダーシティ調布	1on1	いもケンピ３号	臥竜鳳雛	最後の武士
熊谷ナムコランド店	1on1	うら	新しい発見	伝説の闘人
namco渋谷店	2on2	ちあき。	妹	伝説の闘人
namco渋谷店	2on2	2nd_Hermit【AMK】	妹	伝説の闘人
namco王子サンスクエア店	2on2	Ｔもげ＠Ｆもげ教	新しい発見	最後の武士

開催店舗	形式	プレイヤーネーム	ベスト8称号	優勝称号
namco王子サンスクエア店	2on2	なみっち	新しい発見	最後の武士
プラボ南松本店	1on1	あみーご	臥竜鳳雛	最後の武士
伊勢崎ナムコランド店	1on1	じっくん	強行手段	最後の武士
ナムコランド日向店	1on1	超末期王ヘタレＭＡＸ	今を生きる	最後の武士
ワンダーシティ京都南店	2on2	さいとうまさはる	興味津々	最後の武士
ワンダーシティ京都南店	2on2	苦すぎないダイナモ	興味津々	最後の武士
namcoイオンタウン郡山店	1on1	こーすけ	今を生きる	最後の武士
プラボ長野店	1on1	ナイト〈 sky	今を生きる	最後の武士
熊谷ナムコランド店	1on1	かげろー	今を生きる	伝説の闘人
プラボ豊岡店	1on1	ところ天の助	今を生きる	最後の武士
プレイシティキャロット横浜店	1on1	はじめのボブ	新しい発見	伝説の闘人
ナムコランドフェニックスプラザ摩耶店	2on2	ごごごごろたん(亜種)	今を生きる	最後の武士
ナムコランドフェニックスプラザ摩耶店	2on2	宮藤	今を生きる	最後の武士
ナムコランド三宮店	1on1	ぶーぶ(・∀・∩)	成長段階	最後の武士
namco渋谷店	2on2	Ŵ｜ζ｜くん	成長段階	伝説の闘人
namco渋谷店	2on2	タケ。	成長段階	伝説の闘人
プラボ太田店	1on1	もっちー	興味津々	最後の武士
namco王子サンスクエア店	2on2	なかむら屋	今を生きる	最後の武士
namco王子サンスクエア店	2on2	さすがまんばだ	今を生きる	最後の武士
ナムコランド幕張店	2on2	チョコクス	不断の努力	伝説の闘人
ナムコランド幕張店	2on2	和久津智	不断の努力	伝説の闘人
プラボ宇都宮店	1on1	朝比奈さん	強行手段	最後の武士
東京ガリバー松戸店	2on2	芯◇超生粋お嬢様	臥竜鳳雛	最後の武士
東京ガリバー松戸店	2on2	アンヌ	臥竜鳳雛	最後の武士
プレイシティキャロット巣鴨店	1on1	しょちゃん	妹	伝説の闘人
ナムコランドイオンタウン読谷ショッピングセンター店	1on1	卍鉄拳の神の手卍	成長段階	最後の武士
ワンダーシティ札幌(プラボ)	1on1	ゆちゃん	成長段階	最後の武士
namcoイオンタウン郡山店	R2on2	豊久	強行手段	最後の武士
プレイシティキャロット横浜店	1on1	◎へぽけん◎	今を生きる	伝説の闘人
namco渋谷店	2on2	ＢＫＣ	強行手段	伝説の闘人
namco渋谷店	2on2	サァ	強行手段	伝説の闘人
ブリッズ宇和島店	1on1	かずひろ	今を生きる	最後の武士
ワンダーシティ名古屋店	1on1	ネウリー	強行手段	伝説の闘人
プラボ神戸西店	1on1	ドラムロール輝与盛	臥竜鳳雛	最後の武士
プラボ長野店	1on1	帰ってきた壊刃	成長段階	最後の武士
熊谷ナムコランド店	1on1	†藤真†	成長段階	伝説の闘人
プレイシティキャロット巣鴨店	2on2	ノビッショビショ	不断の努力	伝説の闘人
プレイシティキャロット巣鴨店	2on2	さすがまんばだ	不断の努力	伝説の闘人

※形式に「R」が付いているものはランダムマッチ形式です。

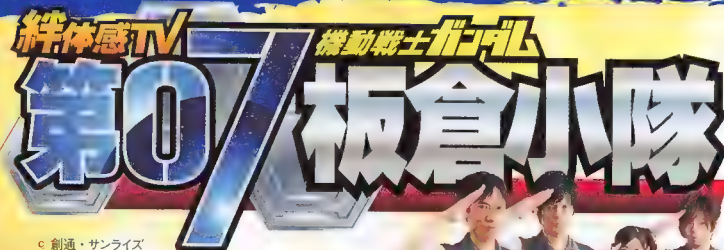
スタンプラリーで LED ゲットだぜ! キャンペーン

1／21（土）～2／29（水）までナムコの『鉄拳TAG2』設置店舗に来店するとスタンプカードが貰えるぞ！ スタンプは1日1個で、2個・5個・8個ためる毎に限定LEDがゲットできるぜ！ 各店先着それぞれ50名までだから急いでゲットしてくれよな！

拳道場HPはこちら
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

http://www.namco.co.jp

絆体感TV「機動戦士ガンダム 第07板倉小隊」とコラボだぜ!

c 創通・サンライズ

鉄拳番長 in 第07板倉小隊!!

さて、今回も番外編だぜ！　絶賛放送された「機動戦士ガンダム第07板倉小隊」の第3回イベントに、なんと絆番長としてnamco王子店にお邪魔してきたぜ（笑）。しかも今回は、「グレートキャニオンでの攻撃参加は伝説！　上村彩子大佐」、「板倉小隊の格闘王！　ゲームウォッチライター、カバパン中将」、「板倉小隊の兄貴的存在！　ニブンノゴ！、森本少将」、「板倉小隊、頼れる隊長！　板倉大将」という豪華に全員集合ってことで会場は朝早くから多くのファンで埋め尽くされていた！　みんな本当にありがとう！

まずは板倉小隊のトークショー＆裏話で会場を沸かせた！　今までプレイしてきた時の気持ちや、勝てない悔しさ、メンバーの直向さなどを語ってもらい、本当にゲームとテレビを通じて多くの絆が生まれてきたと実感させられたぜ……楽しみながらゲームをプレイし、ゲームを通じて人とコミュニケーションを取り、さらに新しい関係が生まれていく。4人が感じたことを素直に表現してもらい、会場のみんなも納得の表情だったぜ。

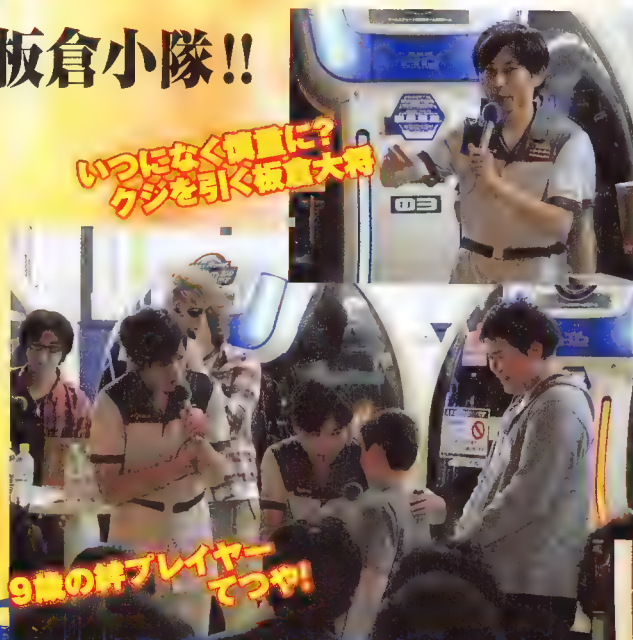
そして、お楽しみのシャッフル大会！　今回は「カバパン＆上村チーム」、「板倉＆森本チーム」に別かれてのガチンコバトル！　毎回抽選で各2名ずつ彼らの仲間となり戦ったぜ！　しかも、癒しの「絆コーディネーターの愛実」と実況の「チームレジェンド193!」を迎え、最高の舞台を作ることができたぜ！　一進一退の攻防を繰り広げる中、若干9歳の「てつや」が板倉チームに参戦！　9歳にしてすでに板倉チームをけん引する実力で、なんとカバパン＆上村チームを撃破！　これには会場も大盛り上がりだった!!　全6戦を終えた両軍は、お互いの成長を直接肌で感じることもでき、またさらに大きな絆で結ばれていった！

シャッフル戦終了後は板倉隊長によるnamco王子サンスクエア店の大隊名を決めるという責任重大イベントが！　数々のボケを入れつつ決まった大隊名は「王子ストライカー」に決定！　みんなぜひともこの大隊に入ってくれよな♪

板倉小隊フルメンバーでのトークショー!

いつになく慎重に!? クジを引く板倉大将

9歳の絆プレイヤーてつや!

番長も司会で活躍!?

想いは一つに……

最後に全員から感想を聞いたところみんなが口をそろえて「本当に楽しかったです！　皆さんが番組を見てくれて、そして来店してくれてありがとうございます。番組が終わったのは本当に悲しいですが、またぜひとも皆さんにお会いしたいと思っています」と絆を感じさせる発言をしてくれた！　これには会場と出演者が一つになった気がしたぜ!!　会場からも惜しみない拍手で彼らを見送ってくれてちょっと感動のシーンだったぜ♪　またどこかで絶対に会おうぜ!!

板倉小隊のサインが刻まれた絆ポッド。05POD上村彩子大佐、03POD森本少将、06PODカバパン中将、04POD板倉大将。

会場を埋めつくすプレイヤーたち。本当にたくさんの絆ファンが集まってくれて、感謝感激です！　また、会場となったnamco王子サンスクエア店のスタッフの皆さんもお疲れさまでした!!

集まってくれた皆さん、ありがとうございました!

◎開催店舗 DATA

namco王子サンスクエア店

〒114-0002
東京都北区王子1-4-1 サンスクエア 2F
03-5959-9830

緊急特報!

2012年2月26日に板倉小隊特番決定!!
テレビ東京【26:15～27:15】放送！
ぜひ見てくれよな！
http://gundam-07itakura.jp/

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアの最新ゲーム情報を、がっつりお伝えしていく当コーナー。今回は家庭用版『KOF XIII』の対戦事情をさらに揺るがす、新たな配信キャラクターの性能に迫る！ ぜひ入手してその力を試すべし！

家庭用版に、さらなる新規キャラクター追加!!

THE KING OF FIGHTERS XIII
■対応ハード：PlayStation®3 / Xbox 360®
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■発売日：発売中
■価格：7,140円（税込）
■ネットワーク：PlayStation®Network／XboxLIVE対応

PS3版、Xbox 360版の両方で、配信が開始されている期待の新キャラクター。かなり面白い特徴を持つこの二人、ぜひDLして研究してみてほしい！

ダウンロードコンテンツで配信中！

今回紹介する2名の新キャラクターは、ダウンロード販売で購入することで使えるようになる。価格はいずれも400MSP（Xbox 360版）、500円（PS3版）とお手頃価格。過去のSNK作品に通じる技も多数持つキャラクターなので、闘うのはもちろん純粋にコレクションとして入手するのもアリだ！

どう見てもタクマなのだが、本人はまだバレていないと思っている模様。面の力か、能力もかなり異なる！

懐かしの技の数々！

ネスツスタイル京

ノーマル京とは何が違う？

あのころの京が帰ってきた!? コンボパーツもノーマル京とはかなり違ってくるぞ。

どんな性能のキャラ？

覇極陣は飛び道具も取れる当て身技で、成立後は相手の前に瞬間移動する。EX版は移動と同時に反撃する上、飛び道具当て身後は相手の上空から強襲！ 文字通り神出鬼没、油断を許さない能力だ。

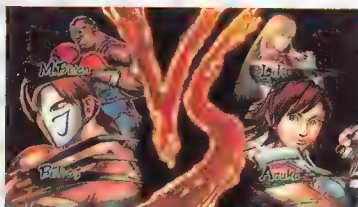
CAPCOM ファイティングジャーナル Vol.8

すべての闘う男たちに贈る
カプコン対戦格闘よもやま情報コーナー！

Topic 参戦判明！『ストクロ』でまさかの共闘が!?

3月8日の発売まで間もない『ストリートファイター X（クロス）鉄拳』の新情報として、さらなる公式参戦タッグが発表された！ 今回発表された二組のタッグは、いずれも原作ではライバル（というか片方は犬猿の仲）のはずだが……？ どんなタッグバトルを、どんなストーリーを見せてくれるのか、気になるところ！ ほかにもこのような意外なタッグが多数控えているようで、まだまだ目が離せないぞ！

このタッグをだれが予想できただろうか？ 今後も想像を超える新情報に要注目！

セレブと庶民タッグ リリ&飛鳥

リリに頼まれ、南極への旅に同行することになった飛鳥。ライバルだからこそ、その力量を認めた、ということか……？

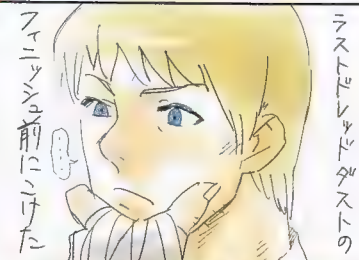
ライバルが手を組んだ!?

美醜の双撃タッグ バイソン&バルログ

仲は最悪のはずだが……!?

美の偏執狂と狂牛、シャドルー内で対極の二人。ベガの命令で組んだそうだが、本当に大丈夫!?

連載まんが きくらさん はりきる！「コントじゃない」

マンガ：木末春人（http://fruhling.suppa.jp/）

闘うプロデューサー 小野Pのヒトコト言わせて!!

profile:
「ストリートファイターIV」&「スーパーストリートファイターIV」シリーズ、「ストリートファイター X 鉄拳」（PS3/Xbox 360）の闘う統括プロデューサー。

『スパIV AE Ver.2012』の稼働・配信が始まって二カ月が過ぎようとしています。世界中で多くのプレイヤーの皆さんが切磋琢磨されているようですね。キャラ性能のベースデザインが大きく変わったことで、『Ver.2012』では新しい対戦構図が「リプレイチャンネル」でも見られます。プレイする時間が無い小野も、デスクの横に置いてあるモニターからいつも皆さんの対戦を拝見しております。

で……『Ver.2012』がプレイできない事情というのは、『ストクロ』の開発がいよいよ終盤戦に入っているから。ファイティングスティックが『ストクロ』の什器に差さったままになっています。登場キャラクターの発表も終盤を迎えていますが、皆さんのお気に入りのキャラは居ましたか？ 『Ver.2012』も、3月8日（木）発売の『ストクロ』も、ぜひかわいがってやってくださいね。

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー

第三十三回

ASW風林火山

格闘ゲーム業界をリードするアークシステムワークスの最新情報をお届け！ 今回は全国大会の詳報を中心にお送りするぞ。

全国大会予選実地リスト!!

すでに全国各地で熱い闘いが繰り広げられている『ブレイブルー』公式全国大会、通称「ぶるれぼ」。今回は2月以降の予選スケジュールを紹介するぞ。決勝大会は3月24日、ディファ有明にて開催。熱い仲間たちとともに、最強の栄冠をつかみ取れ！

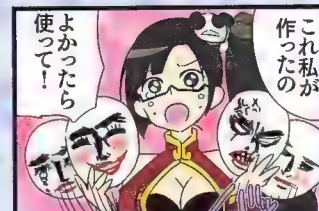
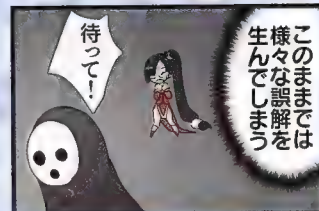
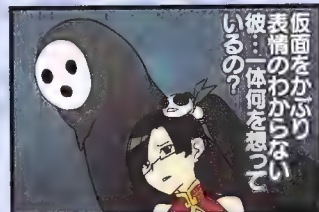
エリア	実施日	店舗名	電話番号
北海道・東北	2月5日	G3ホロス八戸店	0178-24-9911
北海道・東北	2月12日	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388
北海道・東北	2月19日	ナムコ プラボ秋田店	018-847-5080
北海道・東北	2月26日	MAXIM HERO	011-219-2855
北海道・東北	3月3日	タイトーステーション仙台クリスロード店	022-262-2541
東京・関東	2月4日	タイトーステーション溝ノ口	044-844-7252
東京・関東	2月5日	つるまき	028-634-2839
東京・関東	2月5日	アルファステーション	03-5330-8595
東京・関東	2月11日	アミューズメントパークネバーランド2	046-266-4811
東京・関東	2月12日	タイトーステーション町田	042-739-6169
東京・関東	2月12日	ゲームマグマックス川越	049-227-7515
東京・関東	2月18日	ラッキー中央店フェリシダ	043-222-5610
東京・関東	2月19日	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360
東京・関東	2月19日	ドライブイン千代田リンリン24	0276-86-8788
東京・関東	2月25日	立川ゲームオスロー第1店	042-527-9399
東京・関東	2月25日	株式会社NEWS GAME GARAGE大宮店	048-650-2411
東京・関東	2月26日	タイトーステーション横浜西口五番街店	045-411-5288
東京・関東	3月3日	ゲームチャリオット五井店	0436-23-5533
東京・関東	3月4日	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489
[illegible]	2月5日	LOOP岡崎店	0564-27-0375
[illegible]	2月12日	ゲームパニック甲府	055-231-0829
[illegible]	2月18日	扇が丘レジャーセンター	076-248-3765
[illegible]	2月5日	LOOP岡崎店	0564-27-0375
[illegible]	2月19日	岐阜レジャーランド穂積店	058-326-1133
[illegible]	2月25日	ゲームセンターテクノポリス	0258-33-1516
[illegible]	2月26日	ミラクルドーム	0545-52-8585
[illegible]	3月3日	ゲームインさんしょう掛尾店	076-422-8333
[illegible]	2月4日	アテナ日本橋	06-6641-7008
[illegible]	2月5日	ゲームアイビスかしはら店	0744-26-2203
[illegible]	2月11日	KO-HATSU	06-6352-3007
[illegible]	2月12日	ジョイランド江守店	0776-33-1900
[illegible]	2月18日	アミューズメントスペース・ガオラ	077-561-0210
[illegible]	2月19日	プレイランドサーカス太田店	073-474-1888
[illegible]	2月25日	ゲームチャオ松阪店	0598-53-3918
[illegible]	2月26日	メディアパークリブロス高槻店	072-682-3675
[illegible]	3月3日	遊スペースマジカル	078-265-5100
[illegible]	3月4日	ネオアミューズメントスペースa-cho	075-251-2333
中国・四国	2月5日	アミパラ倉敷	086-430-2111
中国・四国	2月11日	マックスプラザ善通寺	0877-63-4333
中国・四国	2月19日	MAHODO	083-257-0005
中国・四国	2月26日	アポロゲームセンター沖洲店	088-664-0311
中国・四国	3月3日	フタバ図書GIGAZONE	082-568-4791
九州・沖縄	2月5日	ゲームスポット大橋II	095-845-9619
九州・沖縄	2月12日	G-stage飯塚	050-3539-3593
九州・沖縄	2月19日	トータルアミューズメントガリバー	098-938-5682
九州・沖縄	2月26日	宮崎ゲームアーサ	0985-51-0745
九州・沖縄	3月4日	ジーカム和白	092-608-5881

大会形式

・対戦は3on3の勝ち抜き戦で行ない、各試合とも1ラウンド99秒、2本先取で行なう。
・同一チーム内のキャラクターの重複は禁止。キャラクターの変更、追加は一切禁止。
・エントリー後のメンバーの変更、追加は禁止。
・先鋒は両チームとも事前申告制。店舗スタッフに使用キャラクターを申告し、試合を開始する。
・対戦ステージの選択は自由とするが、選択権は先鋒戦のじゃんけんの勝利チームとし、それ以降は敗北したチームへと選択権が移行する。また、この試合開始時のじゃんけんの勝利チームは1P、2Pのコンパネ選択権も得ることとなる。
・NESiCA（共通カード）は、BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II PLAYER'S GUILDへ登録されているものの持参が必要。ノーカードでの参加は禁止。
・大会は基本的にトーナメント形式だが、最終判断は各店舗へ一任されている。
・機械の不具合でのトラブルの場合は再試合となる。その際、勝敗数、ラウンド先取数、ブレイクバースト使用回数は有効となる。

※さらに詳細な規約については大会公式ホームページ

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

ライチセンス

有馬七助

予選からすべての参加プレイヤーに、ここでしか手に入らない「ぶるれぼ」オリジナルNESiCAステッカーが当たる！ 初級者や中級者も積極的に参加して、大会を盛り上げよう！

EXAMU-EXTRA! VOl.33

エクサム エクストラ!

美少女格闘ゲームの金字塔『アルカナハート』シリーズもNESiCA×Liveに仲間入り。大画面で新感覚の2D格闘アクションを楽しんでみよう!

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX

サイトーEX　アルカナハートがNESiCAxLiveにずばばばばーんと登場だよ! よろしくね♪

AQUAPAZZAに新展開!

2011年12月29～31に東京ビッグサイトで開催されたコミックマーケット81にて『AQUAPAZZA』が家庭用ソフトとして発売されることが明らかになった! 家庭用ならではの要素や、ネットワーク対戦の仕様などが気になる!

懐かしい聖女たちの闘いが再び! NESiCA×Liveで『アルカナ』しよっ!

『デモンブライド』に引き続き、『アルカナハート』シリーズもNESiCA×Liveに登場! ゲームセンターで、ちょっと懐かしい聖女たちの闘いが再び楽しめるのだ。そして、新バージョンが好評稼働中の『AQUAPAZZA』にも新たな展開が……!

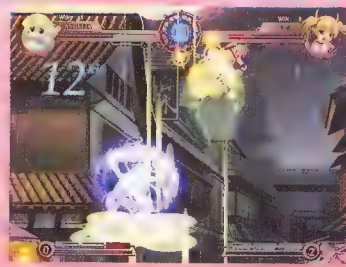
すっごい! ARCANA HEART 2 アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～

ARCANA HEART 2 アルカナハート2

アルカナハート2、
すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～

- ■メーカー：エクサム
- ■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発売日：2012年2月配信予定
- ■使用基板：TAITO TypeX2
- ■ネットワーク：NESiCAxLive

空を駆け巡り、多彩な技を放つ

『アルカナハート』シリーズのだいご味といえば、空中を任意の方向に移動できる「ホーミングシステム」と、キャラクターとともに選ぶアルカナによって使える技やシステムが大幅に変化する「アルカナセレクトシステム」。この、自由度の高い二つのシステムを組み合わせることで、今までの格闘ゲームにはない目まぐるしい攻防と、読み合いが生まれたのだ。

本体が飛び道具を持たないキャラクターを選んでも、飛び道具の必殺技を持つアルカナを選べば、必殺技のように気軽に発動することが可能になる。

キュートな闘う聖女たち

本作で操作できるすべてのキャラクターはキュートな「女の子」。女子学生にロボットに殺し屋に天使に謎の組織のお姉さんに……、どこを見ても「萌え」であふれている。硬派なゲーマーであれば、プレイするのをためらってしまうほど、キュートなゲームだが、そのとがった世界観から、シリーズを通じて多くのファンを獲得している。アルカディア編集部にも、アンジェリア(左絵参照)の熱心すぎる信者がおり、抱き枕カバーを買う猛者も……。

開発者コメント:エクサム林ディレクター　NESiCAxLiveに「アルカナハート2」「すっごい! アルカナハート2」が登場です! 「アルカナハート3」のおよそ二ケ月前におきた「関東大事変」のストーリーが楽しめますので、「3」から始めたという方は、ぜひこの機会にプレイしてみてください。

NESiCAxLive STATION Vol.1

ARCADIA × TAITO

タイトーとNESiCAxLiveを応援するための当コーナー。NESiCAxLive公式キャラも誕生しちゃいました!

NESiCAxLive最新情報!

2月のバージョンアップを控え、「NESiCAxLive」とタイトーの応援コーナーが誕生！　今後もNESiCAxLive情報などをお伝えしていくのでお楽しみに！

2月のバージョンアップでは、右の画面写真のように、NESiCAxLiveのランチャー画面が大幅リニューアルされ、ゲームセレクトが非常に分かりやすくなるのだ。何はともあれ、いろいろなタイトルを遊んでみてほしい！

また、NESiCAxLiveの公式キャラも誕生！　今後順次公開していくので、こちらも要チェック！

フジPからのひとこと

革命的なNESiCAxLiveの稼働開始から一年が過ぎ、ゲーム選択画面を大幅にバージョンアップします。

本バージョンアップ内容は、プレイヤーの皆様や店舗スタッフ様の意見を多く取り入れた仕様となっており、今まで以上にNESiCAxLiveの利便性が向上しています。

また、バージョンアップと同時にnesica.netもリニューアルし、今後の配信予定タイトルを掲載予定ですので、ぜひ、閲覧してみてください。

このバージョンアップで18タイトルがプレイ可能となる予定です。『P4U』の稼働開始も近づいていますので、プレイヤーの皆様が滞りなくプレイできるよう、売り切れる前にNESiCAクライアントの対戦台と初心者練習台（シングル台）の増台をお願いします。

今後、特にシングル台でのみプレイできるゲームタイトルの配信が予定されていますので、早めの準備をお願いします!!

藤本 貴文 「NESiCAxLive」や「TAITO Type X」シリーズを手掛けるチーフプロデューサー。通称「フジP」。

バージョンアップを記念して、「バージョンアップキャンペーン」が実施される予定だ。詳細は「nesica.net」にて発表されるので、PCやスマホからチェック!

【NESiCAxLive公式HP】http://www.nesica.net

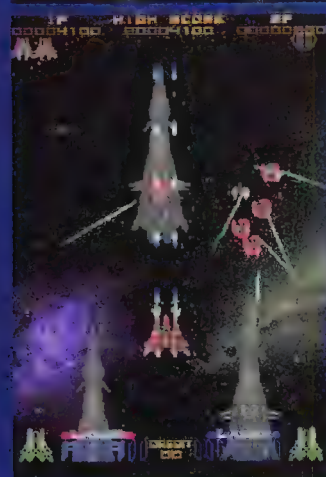
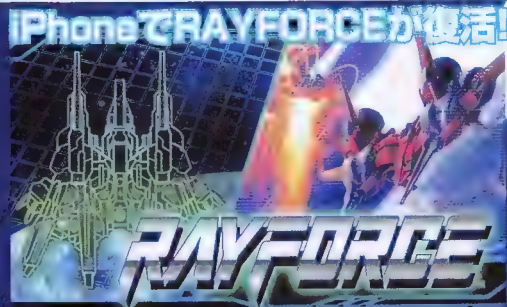
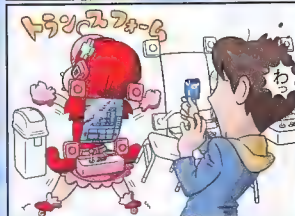
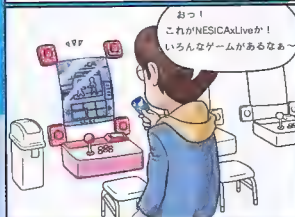
ゲームタイトルの選択が可能になっているNESiCAxLive筐体では、ゲームのPVが観やすく表示されるぞ。

ゲームが遊ばれていない状態で一定時間経過すると、自動でゲーム選択画面に戻る。もちろん、手動での切り替えも可能だ。

NESiCAxLiveナビゲーター　ラナンキュラス-起動-

マンガ：なおライダー

iPhoneでRAYFORCEが復活!

←操作に慣れたら、SHOTモードは「MANUAL」に変更し、LASERは自分で発射しよう。8ロックを狙え！

すでに配信が開始されているiPhone版『RAYFORCE』は、もう体験しただろうか？　なんとiPhoneモードは、X-RAYの移動速度が速いので、今までロックオンできなかった敵にもロックオンが可能になっている。新パターンを構築し、Game Centerでハイスコアを狙え!!

ラナンキュラス

性格	明快、負けず嫌い、泣き虫
趣味特技	TVゲーム
誕生日	12月9日
年齢	人間でいうところの14歳
得意ジャンル	格闘ゲーム

NEXT配信Pickup!

大人気アルカナハートシリーズの第二弾！

転校生を加えて、すっごいパワーアップ！

新キャラクターが追加された、新バージョン！

「アカツキ電光戦記」に続く最新作が登場！

豪血寺一族シリーズ最新作が再調整されて復活！

アップデート進行中! 新たな力で、さらなるランクアップを目指せ!

Steel Chronicle

スティールクロニクル

稼働から一ケ月以上が過ぎたが、自分の戦闘スタイルやお気に入りの装備は固まってきただろうか? 今月はアップデートなどの最新情報公開に加え、さらに効率よく鋼鉄虫を倒すためのポイントを紹介していくぞ!

スティールクロニクル
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ネットワークCo-opアクションシューティング
■操作方法：Lグリップ＋Rグリップ
■発売日：稼働中(2011年12月7日)
■使用基板：—

Text：ちくわ、OYZ

©Konami Digital Entertainment

スティールハンターと一緒に出撃しよう!

1月から稼働中のフィーチャーフォン用ソーシャルゲーム『HUNTER CHRONICLE』。なんと、このゲームで育成した「スティールハンター」たちは、アーケードで一緒に闘ってくれるのだ!

ソーシャルゲームで相棒ゲット!

e-AMUSEMENT GATE(下枠参照)にPASSを登録し、こちらのソーシャルゲーム『HUNTER CHRONICLE』を開始すれば(基本プレイ料金無料、課金アイテムも有り)、スティールハンターを『スティールクロニクル』に連れて行く準備はOK。ソーシャルゲーム内のスティールハンターが、そのままアーケードでも一緒に闘ってくれるぞ。

特にスティールエナジー(以下STE)などを消費することもなく優秀な援護役がゲットできるので、まずは気軽に試してみてほしい!

スティールハンターの種類は耐久、攻撃、スピードタイプの三種類から選べる。ここから好みのパーツやカラーなどをカスタマイズし、自分好みのパートナーに仕上げよう!

ハンターをミッションで強化しろ!

スティールハンターは、ソーシャルゲーム内で強化する。一定時間で回復するエナジーを消費してミッションに出撃させ、そこで得た「エナジージェム」でハンターのレベルを上げよう。また、ミッションで得られる設計図をそろえると、武器などの装備アイテムを獲得でき、装備すればさらなる強化が可能! プレイヤー自身がレベルアップすることで、最終的に最大10体ものハンターが育成可能に!?

パーツを入れ替えると……!?

見た目もグレードアップ!

一緒に出撃するだけで各種支援効果が!?

ハンターは単に武器で闘ってくれるだけではなく、設計図からの生産や、ソーシャルゲーム内のボス戦などで獲得できるパーツによっては、特殊なスキルを発動する。

スキルはソーシャルゲーム内のミッションや、ほかのプレイヤーの設計図を奪うために仕掛ける「バトル」の際に有利になる特殊能力のほかに、アーケードの『スティールクロニクル』用スキルも存在する。ぜひともこれらのパーツを入手したいところ!

アーケード用スキルが付いたパーツを装備しているだけで、プレイヤーに対して援護効果が自動で発揮される。武器の種類や追加効果も複数あり、自分に合った支援スタイルを選択できるぞ!

アーケードで発動するスキルの一例

耐久力がUP
攻撃力がUP
スピードがUP
アイテム回収率UP
回復発動率UP

ハンターを手に入れるにはまずe-AMUSEMENT GATEへ!

まだPASSをe-AMUSEMENT GATEに登録していないプレイヤーは、この機会にぜひ登録してみよう。スティールハンターを連れていくために必要となるのはもちろん、無料登録でも自身のプレイ履歴や、現在のスーツの装備状況などが確認できて非常に便利だぞ!

有料登録すれば、スティールスーツやハウンドの装備カスタマイズも携帯やPCから可能に。なる。また、PASS紛失時にも、ここからデータ移行が可能だ。

Steel MEMO

スティールハンターの武器はバリエーションが豊富。アーケードに役立つ要素で特に注目すべきは、高機動兵装のスタンロッドなどでおなじみの「スタン」や「燃焼」といった、追加効果を発揮するスキルが付いた武器。単にダメージを稼ぐのみならず、鋼鉄虫に妨害効果まで与えてくれるのだ。スティールハンターを手に入れたら、戦術や自身の装備を一から見直す必要があるかも!?

早くも新装備、新モードが充実!

アップデート情報一覧

1月に実施されたアップデートの内容と、2月上旬予定のアップデート内容を紹介! いち早く頭に入れて、最新情報に乗り遅れるな!

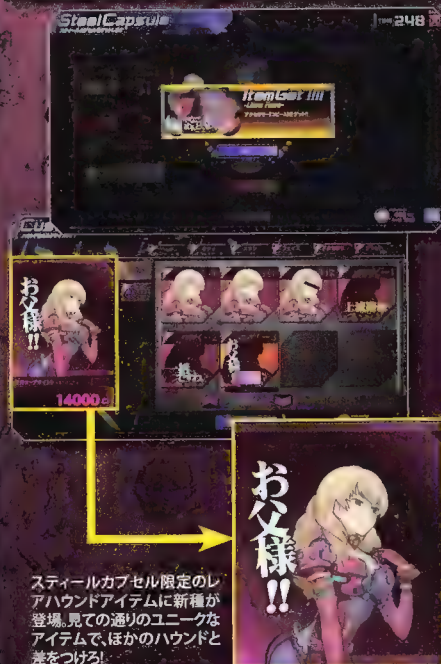
スティールハンターの追加や、店内マッチングなどが実装された1月のアップデートに続き、2月にもアップデートが実施される! ここでは、早くも新装備が追加されるとの情報をキャッチ! 戦術に大きな転換点が訪れそうだ。

また、新モードとして店内マッチングが追加されるなど、遊び方の幅も広がってきている本作だが、まだモード選択画面には、いくつかの空欄があるようだが果たして……!? 今後もアップデートの情報から、常に目が離せないぞ!

「店内マッチング」実装!

新たなモード「店内マッチング」では、その名の通り店内のほかのプレイヤーと、同じミッションに出撃できる。普段の全国オンラインミッションと異なり、事前にどの兵装で出撃するか、どの武器を使うかなどの相談も可能なので、今までと異なる闘い方ができるぞ。気の合う友人と出撃すれば、士気も高まるはず!

これから始めるという初心者の友人と一緒に出撃しつつ、戦闘のコツをレクチャーしてあげるのもオススメだ。

ハウンドアイテム追加!

スティールカプセル限定のレアハウンドアイテムに新種が登場。見ての通りのユニークなアイテムで、ほかのハウンドと差をつけろ!

2月上旬予定アップデート

新装備がいよいよ登場!

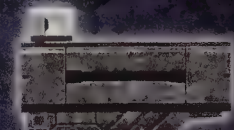
現状では一部の強力な武器が多くのプレイヤーに愛用されているが、下記のように各兵装に新武器が追加されることで、選ばれる武器のバランスにもかなり影響が出てきそうだ。さらにこれらの新装備追加に加え、1月中にも実施された既存武器へのバランス調整が今後も入る可能性もある。ぜひこの機会に新装備ともども、自分の主力武器をもう一度模索してみよう。入手と強化に備えて、対応する武器の熟練度をアップデート前から上げておくといいかも?

貫通弾をフルオート連射!

SAC-P (突撃兵装用)

アサルトライフルの派生型で「貫通」属性を持っており、硬い鋼鉄虫や大型の鋼鉄虫に対して高い効果を発揮する。フルオートの連射力と合わさった際の、ボスへのダメージ効率が気になる!

T-BOT-RL (重火力兵装用)

こちらは設置ガンの派生型だが、なんとロケットランチャータイプ! 威力や連射間隔、弾数、射撃の精度など、あらゆる面が気になる装備だ。性能次第では、ボス戦が様変わりするかも……?

ロケットを自動発射!?

燃焼効果の威力のほどは!?

百火 (高機動兵装用)

スタンロッドの派生型。スタンではなく、相手に継続してダメージを与える「燃焼」効果を発揮する。燃焼ダメージの量にもよるが、高機動兵装の新たなダメージソースとして期待できそうだ!

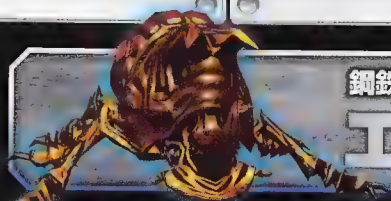
公式HPの情報と配信動画にも注目!

『スティールクロニクル』公式ホームページでは、アップデートの詳細な内容や実施時期などが掲載されているので常にチェックしていこう。また、このホームページでは、実況プレイ動画も公開されており、こちらも必見の内容となっている。動画は1月末の時点で六本公開されており、現在配信中のseason2に入ってからは、ハウンドの担当声優さんの中から、カミヤ役の小西 克幸さん、アンナ役の甲斐田 裕子さんが出演し、にぎやかに本作のミッションに挑戦しているぞ。これからゲームを始めるという人は、その前に見ておけば非常に参考になる……ハズ!

小西 克幸 (カミヤ・シン役)　甲斐田 裕子 (アンナ・ベルンハルト役)

スティールクロニクル公式HP
URL:http://www.konami.jp/am/steel/

AOU2012に出展!

2月18日(土)に開催されるアーケードゲームの祭典・アミューズメントエキスポ2012(AOUショー)のKONAMIブースにて、『スティールクロニクル』の出展が決定した! 当日は会場にて、何らかのイベントなども開催されるかも!? 『スティールクロニクル』を含むコナミブースでの各タイトルの出展状況については、KONAMI AOU2012公式ホームページにて確認してほしい。[http://www.konami.jp/aou/]

鋼鉄虫をせん滅せよ!
エネミー徹底解剖

鋼鉄虫の基本的な生態を解説しつつ、要注意となる小型エネミーを表と写真でわかりやすく取り上げた。恒例のボス攻略は、有効な武器を交え解説するぞ。

エネミーのランクによる違い

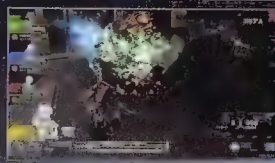
エネミーは、ランクによって耐久値や攻撃力が増し、攻撃方法が増えて移動方法も多彩になる。しかし、強化される変わりに弱点が増えるエネミーも居る。例えばスティグマの場合、第1変体では口から牙を出す近接攻撃のみだが、第2変体では酸を吐く遠距離攻撃が増え、代わりに背中に弱点が付く。ランクが上がったらたとえ同じエネミーでも油断は禁物だぞ。

第1変体　第2変体　第3変体　第3変体リーダー

素材アイテム一覧

素材アイテムは、倒したエネミーにより決まっている。スティグマならソルジャー系、ピオリスならウォーリア系をドロップする。

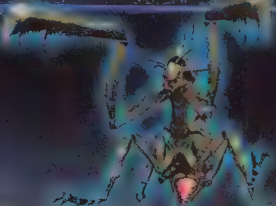
通常エネミー一覧

スティグマ

基本性質

弱点	攻撃方法	ドロップするアイテムの色
上部の背中	口から牙を出す攻撃 酸を吐く飛び道具	青色

ランクと獲得EXPの関係

ランク	第1変体	第2変体	第3変体
登場するクラス	ε10〜χ1	γ10〜χ1	β10〜χ1
獲得EXP	20	120	800

デラフォリア

基本性質

弱点	攻撃方法	ドロップするアイテムの色
腹部	飛掛かり攻撃 なぎ払い攻撃	緑色

ランクと獲得EXPの関係

ランク	第1変体	第2変体	第3変体
登場するクラス	ε10〜χ1	ε5〜χ10	α10〜χ1
獲得EXP	20	120	800

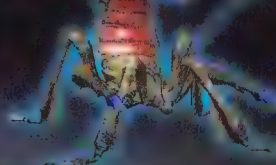
ピオリス

基本性質

弱点	攻撃方法	ドロップするアイテムの色
背中	突進攻撃 角による突き上げ	緑色

ランクと獲得EXPの関係

ランク	第1変体	第2変体	第3変体
登場するクラス	ε10〜χ1	γ10〜χ1	β5〜χ1
獲得EXP	110	110	200

ディラタタ

基本性質

弱点	攻撃方法	ドロップするアイテムの色
背中	両前足のビーム 尻尾のビーム	緑色

ランクと獲得EXPの関係

ランク	第1変体	第2変体	第3変体
登場するクラス	ε5〜χ1	β1〜χ1	α10〜χ1
獲得EXP	120	180	360

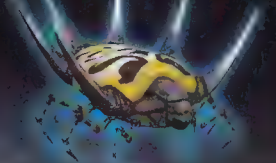
ペルマミナキス

基本性質

弱点	攻撃方法	ドロップするアイテムの色
頭と腹のビーム口	腹部から単発ビーム連射 腹部から大型ビーム照射	オレンジ

ランクと獲得EXPの関係

ランク	第1変体	第2変体
登場するクラス	γ10〜χ1	γ5〜χ1
獲得EXP	220	360

リアギィディ

基本性質

弱点	攻撃方法	ドロップするアイテムの色
腹	回転攻撃 帯電して移動	緑色

ランクと獲得EXPの関係

ランク	第1変体	第2変体	第3変体	第4変体	第5変体	第6変体	第7変体	第8変体
登場するクラス	ε10〜β1	ε5〜β1	γ10〜Ω1	γ5〜Ω1	β10〜χ1	β5〜χ1	α10〜χ1	Ω10〜χ1
獲得EXP	260	520	1200	1600	3200	4000	6000	10000

人気のエネミー「リアギディ」:倒したときに獲得できるEXPが非常に大きいリアギディはハウンドたちの人気者。確認できただけで第8変体まで存在し、これを倒すと10000ものEXPが獲得できる。攻撃は帯電しながらの移動がメインでたいしたことはないが、逃げ足が早いので注意しよう。ゲーム序盤でも第1変体や第2変体とは遭遇するので、見かけたら逃さず退治したい。

大型エネミーCRUSH ブレマニウス 第1変体

部位破壊:頭部／前脚／巨大な殻／殻の斑点

第1形態と第2形態では、大きく攻撃方法が変化する。どちらも攻撃パターンは決まっているので、しっかり覚えて対応しよう。巨大な殻を破壊してからの弱点攻撃がキモだ!

第1形態

巨大な殻を背負ったヤドカリ型が第1形態。攻撃後の硬直が大きいので、そこを狙って弾を撃ち込もう。注意したい攻撃は雷弾の爆撃と回転攻撃。前者はプレイヤーをサーチするので、移動を止めないこと。後者は離れて進行方向を見極めよう。

プレイヤーの足元に雷弾が落下。この雷弾は一定時間地面に残る。Uターンすると触れてしまうので、同一方向に移動しよう。

第2形態

巨大な殻を破壊すると第2形態になる。脚を使った薙ぎ払いや突進攻撃など、動きが非常に俊敏になるがその反面、尻全体が大きな弱点部位として露出する。ここに射撃を集中すれば、大ダメージを与えられるチャンスでもある。

脚を使った半回転の薙ぎ払い攻撃。この攻撃が届かない距離を前もって保ちつつ射撃するのが、第2形態のセオリーだ。

第1形態の主な攻撃

- 地中に潜航して地表に出現と同時に攻撃
- 回転しながらの移動攻撃
- プレイヤーを狙う雷弾

第2形態の主な攻撃

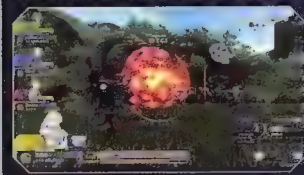
- 自身後方へのヒップアタック
- 半回転の薙ぎ払い
- 前進突進

この補助武器が有効!

グレネード

ブレマニウスは殻破壊がキモ。そこでグレネードの出番だ。殻に目がけて吸着させれば密着して爆発する。なるべく、近くから斜め45度位の角度で投げよう。

突撃を回避! 第2形態の立ち位置

お尻の弱点部位を攻撃するなら、後方から射撃するのが効率的。ただし、真後ろを襲うヒップアタックが非常に厄介なので、これを回避できる斜め後方に位置取りしよう。

お尻をプルプルする動作が、ヒップアタックの前兆になる。これを見たら横にブースト移動だ。

大型エネミーCRUSH ヘカトンケイル 第1変体

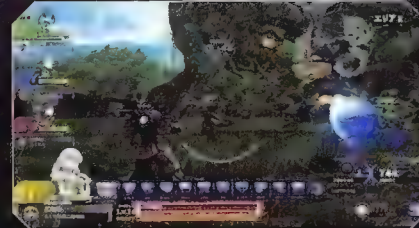
部位破壊:頭部／尻尾

攻撃パターンが多いものの、その攻撃には大きな前兆が必ずある。初見は厳しいものの、慣れれば十分、対処できるようになるぞ。頭部の弱点を集中攻撃して一気にケリをつけよう!

頭を重点的に狙え!

巨大なムカデ型の大型エネミー。突進やタックルなどの巨体を生かした直接攻撃から、尻尾のビーム攻撃や地中に潜航して強襲する攻撃まで多彩な攻撃手段がそろっている。ただし、攻撃前のモーションが大きく、例えば尻尾を振り上げたらビーム攻撃、上体を持ち上げたら倒れ込みや小さな突進攻撃がくるなど予測はしやすい。

狙いどころは、主に頭部。そして部位破壊後の弱点攻撃だ。胸部の弱点は最初から露出しているが、腹ばいの状態が多く射撃しにくい。

尻尾を振り上げたらビーム攻撃がくる。ブーストダッシュで真横に回り込んで回避だ。

上体を起こしたら、倒れ込みや突進が来るので前方は危険だ。胸部の弱点に気を取られないようにしよう。

主な攻撃

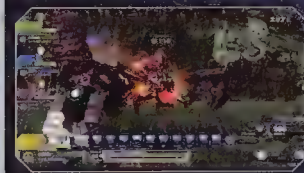
- 尻尾を上げチャージ後にビーム掃射
- 円を描いて進む突進攻撃
- 上体を持ち上げての倒れ込み
- 地中潜航から飛び出しての攻撃
- 真横へのタックル
- 小さく前進しての攻撃

この補助武器が有効だ!

フラッシュグレネード

頭部の正面でフラッシュグレネードを爆発させれば、たいてい二発ほどで気絶する。気絶中は近距離から頭部を狙い撃てるので、まずは部位破壊を目指そう。

頭部部位破壊で アドミラル系をGET!

ボス撃破後に出現するアドミラル系だが、部位破壊でもドロップする。バトル中は見逃しやすいので注意しよう! 一部武器の生産や強化に必須なので、ぜひ狙っていきたい。

今のところ全ボス共通で、頭部を破壊できる。頭を破壊して、アドミラル系を拾うのが安定か。

補助武器補足:ボス戦に有効な補助武器を紹介したが、もう一つの補助武器は回復グレネードがオススメ! 味方を回復すれば自分の耐久値も回復するので、危機的状況を脱出できるぞ。
ボス攻略補足:今回攻略したのはブレマニウス、ヘカトンケイルともに第1変体。第2変体以降は、攻撃パターンが増えて嫌らしい戦い方をしてくる。まずは第1変体に慣れて、対処法の土台を作っておこう。

立花誾千代
CV:田村ゆかり

北条氏康
CV:小野大輔

戦国大戦 15XX 五畿七道の雄

©SEGA

毛利元就
CV:中村悠一

島津義弘
CV:杉田智和

新勢力参戦! 闘いは新たな局面を迎える!!

前回の大型バージョンアップから約六カ月。ついに新勢力を加えた二度目の大型バージョンアップが決定! 今回はその最新情報を公開だ!

ついに決定した大型バージョンアップ。今回は、前回と違いタイトルの年号が「15XX」となっており、年代にこだわることなくさまざまな武将が登場しているのが特徴だ。九州の島津家、中国地方の毛利家、関東の北条家が中心となり、他家の武将も多数追加。システムの変更に加え、新特技、新システムを搭載! 戦国時代はより激しく燃え上がる!

戦国大戦-15XX 五畿七道の雄-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+4ボタン+トラックボール
■発売日：2012年2月下旬稼働予定
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

豪華声優陣!:上の画像を見てもらえば分かるとおり、今回も武将の声を担当する声優は、お馴染みとなっている方や新規に参入する方など、非常に豪華なメンバーとなっている。お気に入りの声優が担当している武将を使ったデッキ……といったこともゲームの楽しみ方の一つ。中には強力なデッキを組める声優も!?

稀代の智将率いる名家が参戦!!

毛利家

中国地方の雄、毛利家は公開されている武将がすべて弓足軽となっている。戦国大名枠である、「三本の矢」の逸話で有名な毛利元就に加え、その息子で、元就亡きあと毛利家を支えた「毛利両川」が一人、小早川隆景の参戦が決定した！

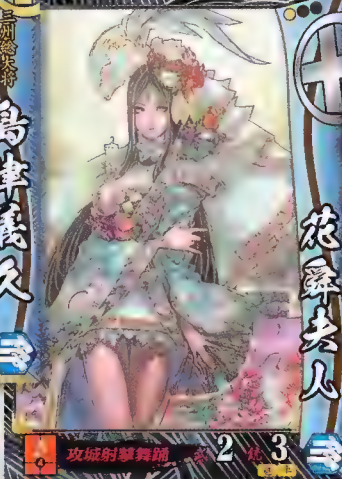
毛利元就
（イラスト:RARE ENGINE）

小早川隆景
（イラスト:碧風羽）

毛利元就
（イラスト:田口博之）

島津家

九州の大大名、島津家といえば鉄砲を使った戦術が有名で、今回公開された武将もすべて鉄砲隊だ。戦国大名枠は17代目当主である島津義弘、そして、16代目当主である島津義久は采配、その妻である花舜夫人は舞い計略を引っさげての登場だ。

島津義久
（イラスト:夢路ギリコ）

花舜夫人
（イラスト:風間雷太）

歴戦の猛将が戦場を駆け巡る!!

島津義弘（イラスト:春乃壱）

屈強な関東の王が戦場に立ちはだかる!

関東に一大勢力を築いた北条家からは、戦と外交の両面で大きな力を発揮した「相模の獅子」の異名を持つ北条氏康が戦国大名として登場。また、北条家の配下にあたる武家の中でも女傑としての逸話が残る甲斐姫、「北条五色備」の黒備えを任された多目元忠が登場。

北条氏康
(イラスト:平坂康也)

甲斐姫
(イラスト:萩谷薫)

多目元忠
(イラスト:黒葉.K)

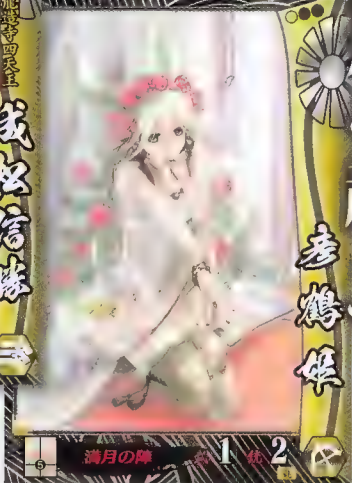
他家

今回の他家には期待が持てそうだ! 大友家配下、「雷神」立花(戸次)道雪の娘でありながらも、その後を継いだ立花誾千代と、龍造寺家家臣にして龍造寺四天王の成松信勝、そして、龍造寺家家臣である鍋島直茂の正室となる彦鶴姫も参戦!

数多の武家が集い新たな旋風を起こす!

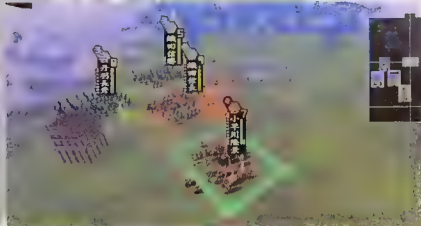
成松信勝
(イラスト:杉浦善夫)

彦鶴姫
(イラスト:中田愛澄)

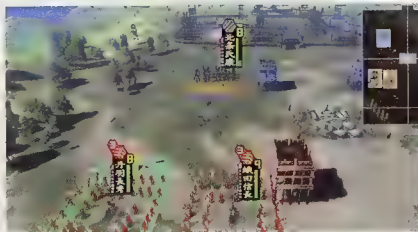
雷神の娘
立花誾千代
戦姫の雷雷
武 8 統 7

立花誾千代(イラスト:Yocky)

新勢力特有の特技が登場！

焙烙

この新特技「焙烙」を持った武将のタッチアクションが追加されることになったぞ！　どうやらタッチアクションを使って相手に攻撃する特技のようだ。ダメージの基準などは不明だが、強力な攻撃手段であることは間違いない。

小早川隆景が「焙烙」を使って敵部隊を攻撃！　「焙烙」の集中砲火や突撃とのコンボなど、新しい連携も見られるか!?

盾槍

北条家の槍足軽が持つこの特技は、なんと槍足軽が盾を構えて移動し、鉄砲隊から受ける射撃のダメージを軽減させる。さらに、ノックバックも短くなるようだ。減少率なども不明だが、守りに優れた壁役としてかなり期待が持てそうな特技だ。

大筒奪取時などにも役に立ってくれそうな特技「盾槍」。敵に接近しやすい移動速度上昇系の計略との併用も面白そうだ。

車撃

島津家専用の特技「車撃」は、射撃をしながら移動するというもの。移動速度に変化はあるのか、一切停止せずに射撃は可能なのか？　気になる点は盛りだくさん。鉄砲隊同士の撃ち合いでも強さを発揮してくれそうだ。

既にある鉄砲隊の特技といえば「狙撃」であるが、「狙撃」と「車撃」と併せ持つ武将は現れるのだろうか？　興味が尽きない特技だ。

エラッタと計略・特技効果変更

今回も、カード追加の大型バージョンアップに合わせて何人かの武将の能力にエラッタが掛けられることになった。前回同様、これまで使用していたカードを登録しても変更後の能力で登録されるので、カード表記と能力の変更に気がつかないまま登録しないようにしっかりチェックしておこう。

まず、織田家の【R】丹羽長秀。計略の必要士気が減り、手軽に撃つことができるようになったので、少々心もとなかった武力をほかの計略とのコンボで補いやすくなりそうだ。武田家では、【R】小山田信茂、【UC】原昌胤などに注目。どちらも特技が追加されてかなり使いやすくなった。上杉家は、地味ながらも【C】色部勝長が槍足軽になり、不足していたコスト1.5の槍足軽が補填される。浅井朝倉家では【SR】浅井長政の計略が陣形から采配に変更され一気に使いやすさが向上しそうだ！

また、特技「制圧」の性質も変更。なんと「制圧」を持つ武将を大筒に多く配置すると、発射までのカウントがさらに短縮されるようになったのだ。これにより、「制圧」の特技を持つ武将の価値はぐっと上がるだろう。

制圧を持つ武将を複数、大筒上に配置するとこのように表示が変化し、さらに効果が上がるようになる。

計略効果修正リスト

カードNo	レア	武将名	調整内容
織田001	UC	安藤守就	統5→6　伏兵削除
織田003	R	稲葉一鉄	防柵削除
織田015	UC	佐久間盛政	気合追加
織田022	R	丹羽長秀	計略必要士気6→5
織田027	R	蜂須賀小六	制圧削除
織田0[illegible]	C	村井貞勝	統4→5　必要計略士気4→3 防柵追加　計略効果修正※1
織田0[illegible]	C	村井長頼	計略必要士気4→3　計略効果修正※1
織田049	C	高山重友	統7→6　伏兵追加
武田0[illegible]	R	小山田信茂	防柵追加　計略効果修正※2
武田0[illegible]	C	武田義信	気合追加 所持計略変更「轟駆け」→「突貫の構え」
武田0[illegible]	UC	原昌胤	統8→7　伏兵追加
武田040	UC	横田高松	統5→4　気合追加
武田042	UC	黄梅院	武2→1　統3→4　計略効果修正※2
上杉005	C	色部勝長	兵種変更　槍足軽
上杉015	C	加地春綱	武5→6　統3→1
上杉017	UC	金津義舊	計略必要士気4→3　計略効果修正※1
上杉029	R	虎御前	計略効果修正※3
上杉030	R	直江景綱	所持計略変更「後方陣」→「采配」
今川002	R	朝比奈泰朝	統3→5　気合追加
今川008	R	井伊直盛	統5→7
今川012	SR	今川義元	攻城追加　制圧削除
[illegible]	UC	蒲原氏徳	武3→2　統1→3 所持計略変更「正兵の構え」→「精鋭遊撃術」
浅井002	SR	浅井長政	計略効果修正※4
浅井0[illegible]	C	高橋景業	統4→2
浅井022	UC	鳥居景近	計略効果修正※5
浅井027	C	宮部継潤	計略効果修正※6
本[illegible]005	SR	雑賀孫市	制圧削除
[illegible]	C	七里頼周	気合追加　計略必要士気4→3 計略効果修正※7
[illegible]	UC	下間頼旦	武7→8　攻城追加 計略必要士気4→3　計略効果修正※7
[illegible]	C	鈴木重泰	統2→4　計略必要士気5→4
[illegible]	C	超勝寺実照	計略必要士気5→3
[illegible]	C	本願寺教如	防柵追加
他家013	C	鳥屋尾満栄	統4→5

計略効果修正リスト

計略効果	計略効果修正詳細
※1　弾丸補給	味方の残弾数が回復する。その効果は範囲内の味方の部隊数に応じて変化する
※2　挑発	敵が自身に向かってくるようになる。（敵部隊の移動速度上昇効果を削除）
※3　転生舞踊	「舞踊」（自身が撤退するまで効果が続く）味方が撤退する度、味方の兵力が回復する。 その効果は撤退した味方の武将コストが高いほど大きい。
※4　正義の進軍	陣形から采配へ変更。浅井朝倉家の味方の武力が上がる。その効果は対象の味方が敵陣にいると、さらに武力が上がる。
※5　盟約の攻陣	「陣形」（発動すると陣形が出現し、その中にいる間のみ効果が発生する。陣形は複数同時に使用できない）味方の武力が上がる。 その効果は範囲内の浅井家の味方の部隊数が多いほど大きい。
※6　盟約の援軍	味方の兵力が回復する。その効果は戦場にいる朝倉家の味方の部隊数が多いほど大きい。
※7　一向一揆	武力が上がり、兵力が一定時間毎に回復する。

制圧の変更にともなうエラッタ:制圧の仕様変更を受けてか、制圧向きの武将の特技が細かく変更されることになった。これにより、大筒への居座りやすさ、居座る場合のメリット、パーツとなる武将の変更……などなど、もう一度デッキを考え直す必要が出てきそうだ。制圧そのものは非常に強力なので、いろいろな編成を試してみるのが面白そうだ。

基本システム変更点

移動速度アップ

部隊の移動速度が全体的にわずかだが上昇する。これにより、今よりスピーディーな試合展開になることだろう。部隊の復活時間も短縮されているものの、敵部隊せん滅時に素早く城に張り付くことで、以前よりも攻城が決めやすくなる可能性が出てきた。部隊のより丁寧な運用と、素早い状況判断が重要になりそうだ。

大筒威力、必要カウントの変更

大筒の威力が現在より上昇する。これにより大筒奪取の重要度が増し、虎口で兵糧庫攻めや、直接攻城と大筒狙いの駆け引きやなどで新しい勝負が発生しそうだ。また、発射までに必要なカウントが延びているので制圧の特技の重要度も増す。デッキによっては大筒を繰り返し発射することで大きなリードが奪える可能性もあるのではないだろうか。

迎撃の仕様が変化

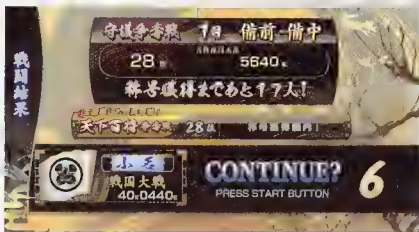
これまでは、どんなに移動速度が上昇しても迎撃を受けるのは突撃状態になった騎馬隊のみであったが、大幅に移動速度が上昇した場合、すべての兵種が迎撃でダメージを受けるように変化する。ただし、あくまで移動速度が大きく上がっていた場合であり、通常時の騎馬隊の突撃準備状態で迎撃を受けることはなさそうだ。これによりさらに槍足軽の重要性が高まるのではないだろうか。

槍足軽でも、速度が上がれば迎撃を受けるので、移動速度を上昇させてからの乱戦が難しくなった。

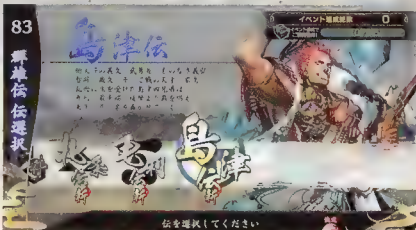
ほかにも注目すべき新要素満載！

全国月間ランキング「天下百将争奪戦」

現在は、各地域ごとに月間で稼いだ石高に応じて守護争奪戦が実施されているが、それに加え、次からは全国の月間ランキングとなる「天下百将争奪戦」の月間称号が追加されることになった！

守護争奪戦と同様、一カ月のみの期間限定称号のようだが、前の月で活躍した主君の目安にもなる。ランキング争いにはぜひ注目してほしい。

一カ月のみとはいえ、全国100位以内、という称号はやはりうれしいもの。新規参入のプレイヤーでも、この称号は十分に狙えるので活躍をアピールしたい猛者はぜひ挑戦してほしい。

群雄伝の追加

新しい武家が三つ追加された、ということは、それにあわせて群雄伝も追加されることになる。これで、群雄伝のコンプリートを目指すプレイヤーにも新たな楽しみが加わるだろう。また、ここで新しくイベントを埋めることで、新たに宝箱を入手するチャンスにもつながる。新武将のストーリを知ることもできるので、こちらもぜひプレイしてみよう！

各地方で、それぞれ一大勢力を築いた三つの武家の群雄伝が追加される。カードを集め、イベントをこなして戦国時代を駆け抜けた武将の生き様を見よ！

家宝にも新展開！

家宝合成！

入手した家宝を「奉納」することで、家宝をランクアップさせることが可能なる！ 手に入れたが大判に変えるしかなかった必要の無い家宝を有効活用できるようになったぞ！

また、いわゆる「金家宝」を使って合成すると、通常とは違う結果になるようだが――!?

ゲーム終了時に、家宝を奉納するか否かを選択。

合成の結果生まれたのはなんとミマーク付きの金家宝！

新家宝も登場！

当然、新しい家宝も追加されることに！ これにより、デッキの幅も広がり、さまざまな戦術が取れるようになること間違いなしだ！

超長時間武力と統率を上げる家宝。さまざまな計略とのコンボで活躍してくれそうだ。

こちらは敵の移動速度ダウンの家宝で、装備効果がこれまでと変化している。

迫り来る乱世を大胆予想!? 戦国大戦～15XX 五畿七道の雄～

ついに新カード追加を含めた大型バージョンアップが決定！ これは楽しみだね～。

スズキド そうですね。新カードと新特技に加え、全体的なシステム変更、これは戦術が大幅に変化しそうな雰囲気です！

大筒ダメージの変化はかなり気になるな。大筒奪取のための士気の使い方や、端攻めに対するケアの考え方が変化しそうだね。スズキド君はどんなところが気になる？

スズキド 迎撃の仕様変更ですかね。これまでは、速度上昇系はとにかく強いイメージでしたけど、これからは丁寧な操作も必要になりますよね。鉄砲隊を使っている側としてはそれを守りやすくなるのでありがたいですが、じゃあ鉄砲が強いのか、って言われると、「盾槍」の特技も追加されるから……序盤は大混戦になりそうですね。

なるほどね～。注目の武家はどこかな？

スズキド 鉄砲隊を使ったデッキがメインなんでいろいろな意味で島津家が気になります。ageさんは？

俺？ 俺は毛利家だな。

スズキド ほうほう、その心は？

age 今公開されている武将を見てみたまえ。全員眼鏡を掛けているだろう？ つまり、毛利家の武将はきっと眼鏡装着がデフォルト！

スズキド そこなの!?

age そこで何が悪い！ まぁ、俺は弓足軽を二部隊以上入れたデッキをよく使うから、火力アップできそうな「焙烙」の特技もかなり気なるところではあるけど。

スズキド 最初からそう答えてくださいよ……。

巫女さんの活躍に期待!?:希望する金家宝は、回数をこなしてもなかなか入手できないことが多かったが、次回からは入手方法が増えるので本当にありがたい。今からでも、入手した家宝はなるべく確保して、合成を担当してくれると思われる巫女さんの頑張りに期待してみるのも手！ 戦国大戦.NETに入れば、宝物庫にストックできるので、まだ加入していないプレイヤーはこの機会に検討してみてはいかがだろうか。

『戦国大戦』公式エリア大会を徹底サポート！
「阿修羅への道」DVDムック 2012年2月29日発売

『戦国大戦』では初めてとなる、公式エリア大会「阿修羅への道」のDVD付きムックの発売が2012年2月29日に発売。現在、エンターブレインの通販サイト「エビテン」などで予約を受付中だ！

DVDでは、各エリアの決勝や、特に見応えのあるベストマッチを収録。さらに本誌オリジナル要素として、各エリアの優勝者によるエキストラマッチも収録！ 阿修羅同士のココでしか見られないアツい闘いを見逃すな！

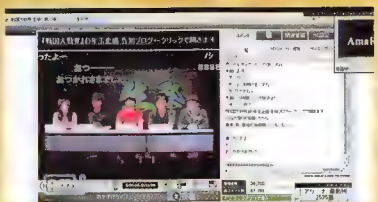
発売日：2012年2月29日予定
予価：1,680円
仕様：A4変形判ムック＋DVD（トールケース付き）
付録：EXカード「佐々成政」

新計略も対象にならなければどうということはない!? 付録 EX カードは“騎馬隊”の佐々成政！

付録は織田家の“騎馬隊”佐々成政！ 計略は現在排出されている【R】佐々成政同様に武力が上がり相手の計略の対象にならなくなる「母衣衆の采配」。これで新しい妨害計略も、「ふっ、楽勝だな!?」。

『戦国大戦』を生放送で楽しむ！ 戦国大戦界「生祭」

トッププレイヤーや、『戦国大戦』ゆかりの声優たちが繰り広げるニコニコ生放送で配信中の「戦国大戦界 生祭!!」。生放送ならではのバラエティー企画はもちろん、トッププレイヤーの手元とプレイ画面を同時に見られるコンテンツやバージョンアップ情報など、攻略に役立つ内容も満載だ！ 配信予定などの詳細は戦国大戦界HPをチェック!!

コメントが出演者に届くのもニコニコ生放送ならでは！

プレイヤー同士の交流も！ 戦国大戦コミュニティー

戦国大戦コミュニティーでは、『戦国大戦』プレイヤー同士での「アドバイスコメント」が展開中。

自分のデッキを相談したい、勝つためのヒントが欲しいといったプレイヤーが書いたブログが簡単に分かるようになっているので、このブログ記事を見たほかのプレイヤーがアドバイスを書き込んでくれることがあるぞ。また、腕に自身のあるプレイヤーも初心に立ち返りアドバイスを考えることで改めて見えてくるモノがあるかも!?

ほかにも本作をより楽しむためのコンテンツが満載なので、興味のあるプレイヤーはぜひ一度チェックしてみよう！

戦国大戦界：http://eb1059.com/

新しい『大戦』シリーズにも注目!!

SANGOKUSHI TAISEN 三国志大戦™ TRADING CARD GAME

現在もアーケードで大好評稼働中のタイトル「三国志大戦」がトレーディングカードゲームになって登場するぞ！

右のイラストを見てもらえば分かる通り、『三国大戦』シリーズのプレイヤーにはおなじみのイラストレーターも参戦！ 詳しくは116ページからの記事をチェックだ!!

「ぶっちゃけ強い」攻略法をあなたに!!

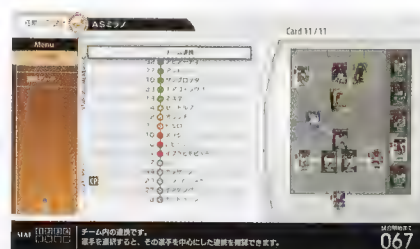
ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2010-2011
■メーカー ：セガ
■ジャンル ：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日 ：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

Text：たてしゅ、マンモス丸谷、早野シュン

だれでも勝てる点取り屋教えます!!

好連携のメガクラッキで得点を量産せよ!

一旦ボールがわたったらほとんどゴール、「コレってどうやって止めればいいの?」なんて思わず考えしまうような選手たちが確かに存在する『WCCF』。今回はそんな、試合をあっという間に決めてしまうような「メガクラッキ」と呼ばれる選手たちをパートナーを交えて紹介する。彼らを使いこなすことができれば、対人戦での連勝も決して夢ではないぞ!

現実のサッカーで得点を量産したり、同じチームで良好なコンビネーションを見せる選手たちの起用が得点量産の秘訣。

現実で接点が無いような選手でも、好連携を見せる場合がある。そのような選手たちをうまく組み込んでチームを作るのも手だ。

「WCCF」最高峰のダブルクラッキ

C.ロナウド＋カカ

C.RONALD (11-12/WSA)
KAKÁ (10-11/BRS)

ちまたでの使用率が非常に高いこのコンビ、なぜいま彼らがクローズアップされるかというと『10-11』から特殊連携が設定されたから。本作ではラウンジでの会話なしでも黄金連携成立の一歩手前まで自動で育っていく。C.ロナウドのカードのバージョンは『10-11』WSA、カカはアシスト能力の高い『09-10』BRSかチームスタイルがファンタジーアの『08-09』CRAがオススメ。ぶっちゃけどのカードを使っても強いので『09-10』のスペシャルカードを登録して"ドリームライン"を形成するのもアリだ。

前作まではつながりにくかった彼らの連携が、今作では最高レベルのつながりやすさに! スピード、テクニック、パワーのすべてがそろったコンビネーションを簡単に体験できる。

新時代ミラン黄金期の圧倒的な攻撃力がここに

イブラヒモビッチ＋ロビーニョ

Z.IBRAHIMOVIĆ (10-11/WCF)
ROBINHO (10-11/RE)

久しぶりのレアカード化となったスウェーデンの荒ぶる勇者、イブラヒモビッチとセリエAでまさにキャリアハイといった活躍を見せているロビーニョが止まらない。イブラはレアカードとして力強さが増しているほか、ロビーニョはレギュラーカードながらほとんどのレアカードを上回るのではないか、と思われるほどの突破力を有している。クロスも上手いロビーニョをウイングにしてサイドを突破させ、それをイブラが押し込むといった得点パターンはまさに盤石。レアリティの面でも注目したいコンビだ。

イブラヒモビッチはほかにカッサーノとも良好な連携を見せる。ロビーニョとカッサーノの連携力は並程度だが、いずれも最強クラスの攻撃力を有する、メガクラッキトリオだ。

FCアルカディア日記 どんなに能力値が高いレアカードであっても、個人能力がある程度成長するまではその真価を発揮できない選手は少なからず存在する。今回の目玉でもあるファン・バステンもその典型で、使い初めた直後は決定力がなかなか安定しないのだ。「コイツは使えない!」などと早合点せずに我慢して使い続けよう!(たてしゅ)

ビジャ＋トーレス

F.TORRES (09-10/EX)
D.VILLA (10-11/WSS)

無敵艦隊の歴史に残る二人

世界と欧州を制覇したスペイン代表の盟友として特殊連携が設定されている、近年の『WCCF』を代表する強力コンビ。単独でもトップクラスの決定力を持つストライカーを並べれば点が取れるのはある意味当たり前。しかしビジャとトーレスの場合は彼らの中の何かが化学反応を起こすのか、二人がもう一人に対して極上のアシストを供給する、パサーとしても機能する点が恐ろしい。どのバージョンのカードを選ぶかだが、チームスタイルが被らず、かつカードの能力値の高い『10-11』WSSビジャと『09-10』EXトーレスのような組み合わせか、ビジャを前作のレアにする（カードの写真がどちらも飛行機アピールになるのもナイス）といいだろう。

メッシ＋オリッチ

L.MESSI (10-11/MVP)
I.OLIĆ (09-10/SP)

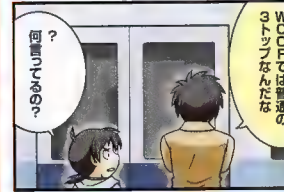
意外な連携を見せる二人のジョカトーレ

現実で三年連続のバロンドールを獲得し、もはや名実ともに世界ナンバーワンプレイヤーであろうメッシのパートナーとしては、アルゼンチン代表での盟友であるアグエロ、同じくアルゼンチンのレジェンド同士として高い連携力を見せるマラドーナやシャビやイニエスタといったバルセロナの面々があるが、ここでは意外なパートナーを紹介。『09-10』でスペシャルカードながら最高クラスの能力に加えセカンドポストを有するオリッチとは、なぜかコミュニケーションを取らなくとも連携力が最高近くまで成長していく。メッシのパートナーとしてはほかの選手に少ない力強さや高さを持つオリッチは小柄なメッシと戦術的な相性も抜群で、非常に使いやすい。

新世紀ファミリー四コマ

WCCF親子

「とりあえず縦に並べるの禁止」の巻

電車

早野ハカセの『WCCF』なんでもQ&A

このコーナーでは読者の方々から寄せられた質問に対して、我らがFCアルカディアの面々が解説していく。多少無茶ぶりな質問でも、検証を交えながら論理的に攻略方を伝授するぞ！

Q 最良のディフェンスラインを教えて!!

現在U-5（レアカードとスペシャルカードの合計が5枚以下のチーム）にこだわってチームを組もうと試行錯誤しているのですが、攻撃はともかく、どうしても守備陣のもろさが気になります。４バックに一枚はレアカードを入れるような布陣で構成したいのですが、その際どのようなコンビがおすすめでしょうか。連携やコンビネーション、チームスタイルも含めて使いやすい布陣を教えてください。

（埼玉県／ペトロビッチ監督さん）

A ネスタさん＋アルファでいかが？

守備陣は結局レア以外でもネスタが圧倒的にほかのカードに差をつけている印象があるので、単純に強さを求めるなら彼を中心としたラインを組むのがおすすめ。ミランには『09-10』チアゴ・シウバやカラーゼ、『10-11』の両サイドバックなど安定感のある白カードも多く、U-5でも組み合わせには事欠かない。ただし、ネスタはスペシャルカードでもかまわないが、『10-11』版はスタミナに不安があるため、ほかバージョンのものを使用することをおすすめする。

ジョン・メンサー (08-09/RE)　A.ネスタ (10-11/SP)　A.ラノッキア (10-11/RE)　J.オシェイ (09-10/RE)

ミラン以外の選手からネスタの相棒を求めるなら、レギュラーカードとして最強クラスの対スピード性能をほこる『08-09』メンサーに加え、「ネスタ二世」の愛称を持ち、今バージョン注目のレギュラーカードである『10-11』ラノッキア、さらに、使いやすいセーフティディフェンスをもつ『08-09』オシェイはいかがだろうか。この組み合わせならコミュニケーション無しで連携がどんどん育っていくはずだ。

『WCCF』なんでもQ&A応募のあて先

『WCCF』なんでもQ&Aでは読者の方々からの質問をお待ちしています！　巻末の投稿あて先からどしどしご応募ください!!　アンケートハガキに書いてくれてもOKです！

Borussia Dortmund

ボルシア・ドルトムント

CPUフォーメーション **4-2-3-1**

ジダン

レバンドフスキ

ケール

ブラシュチコフスキ

オボモイェラ

ドイツ屈指の人気を誇る若きタレントが集結!!

ドイツではバイエルン以上の観客動員数を誇る超人気クラブ。2000年代半ばまでの放漫経営で弱体化していたが、2008年から指揮をとるクロップ監督により若手がブレイク。本作でもその"クロップ・チルドレン"たちで構成されている。DFに交代要員がいない点は大きな弱点だが、その分FWは質、量ともに充実。MFを1枚削ってDFを登録すれば強いU-5チームとして快適に楽しむことができるだろう。

日本では「香川のチーム」という印象の強いチームだが、多士済々の攻撃陣が織り成すコンビネーションが最大の武器だ。

過去の所属選手を探せ!!

ドルトムントは1990年代～2000年代半ばぐらいまではあまり収支を考えず大物選手を獲得するクラブだったため、『WCCF』でカード化されている過去在籍選手も少なくない。とくに現在もカード化されているロシツキーは、01-02UEFAカップを獲得した際の中心選手として名高く、彼の象徴的なキャリアとなっている。さらにバージョンを『02-03』まで手を広げればパウロ・ソウザ、アモローゾ、オリセーなどレジェンドカードも"ドルトムント縛り"の対象に含まれるぞ。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ロマン・バイデンフェラー	Tスタイル	オーガナイズドディフェンス	9	19	12	18	10	12	80

使用感 シュートやハイボールへの反応がよく、キーパーボタンを押した際のレスポンスも良好で、カードに表記されているスピードの数値が10とは思えないレベル。あえて弱点を挙げれば凡庸なフィードとPK戦にあまり強くないことだが、使っていて「コイツのせいで試合に負けた」ということはほとんど起こらない。安定したプレイを見せてくれる優良ゴールキーパーだ。

リアル情報 プロ選手としてのキャリアのほとんどをドルトムントで過ごしてきた(2000年にカイザースラウテルンでデビュー、2002年から現在までドルトムントに所属)GK。近年は正GKとして大半の試合に出場。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	マッツ・フンメルス	Tスタイル	アンチハイタワー	12	19	12	18	12	14	85

使用感 カードを見るとディフェンスとパワーの19という数値が目立つが、実際に使ってみるとカバーリングのうまさが目立つセンターバック。もちろんパワーと長身に裏打ちされた競り合いも強く、しかもあまりファウルも出さないため、守備のあらゆる局面で頼りになる。ただしスタミナ切れしやすいタイプの選手のため、連戦や練習で疲れが溜まってきたら休養を取らせたいところだ。

リアル情報 バイエルン・ミュンヘンの下部組織出身。2008年にドルトムントへレンタル移籍してから頭角を表わし、翌年には完全移籍を果たす。ファウルを出さないクリーンな守備をするDFとしても有名。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	パトリック・オボモイェラ	Tスタイル	オーバーラップ	13	11	14	16	15	16	85

使用感 サイドバックとしてはかなり高いパワーと長身により空中、地上を問わず競り合いと、そこからのボール奪取には期待できる。ボールを持っている際のプレイ、とくにドリブルはかなり大ざっぱだが、なぜかボールを取られずにチャンスにつながることもしばしば起こる(パワーのおかげ?)。サイド攻撃系や自身のチームスタイル発動しているとき以外はポジショニング重視の守備をする

リアル情報 ブンデスリーガのさまざまなクラブを渡り歩いてきた右サイドバック。ナイジェリア人の父、ドイツ人の母を持つ。バスケットボール選手としての出場経験もある異色のプレイヤー。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ルカシュ・ピシュチェク	Tスタイル	サイドチャンスメイク	14	10	14	13	16	13	80

使用感 サイドバックとしてはあまり前線に出ずにスペースを埋める動きに専念するタイプ。ただしそれほど守備が得意なわけではなく、能力の高い選手には裏を取られがち。活躍させるならチームスタイルが発動する右サイドのMFとして起用したほうがいい。突破力は無いが球離れがよいため、中盤でボールを繋ぐ役としては一定の働きを見せてくれる。

リアル情報 ヘルタ・ベルリンからやってきたポーランド人選手。ブンデスリーガでブレイクしたのは右サイドバックでの活躍だが、プロ入り間もないころは左ウイングや右サイドハーフでもプレーしていた。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	マルセル・シュメルツァー	Tスタイル	サイドゲームメイク	13	11	13	15	16	15	83

使用感 カード裏の説明だけを見るとかなり攻撃的なサイドバックに思えるが、ゲーム上ではあまり自己主張をせず守備に専念。パワーとスピード、どちらの数値もそこそこ高いため、どんなタイプのアタッカーにもある程度対応できる。90分を戦い抜けるスタミナも持ち合わせているため、交代を考えずに起用できるのも○。レギュラーカードのサイドバックとしてはなかなかの使い勝手の選手だ。

リアル情報 ドルトムントの下部組織出身。若手だが2008-09シーズンごろからトップチームの左サイドバックの座を確保。2009年にはU-21ドイツ代表の一員として欧州選手権を制覇している。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ネベン・スボティッチ	Tスタイル	マンツーマンディフェンス	10	18	13	18	13	13	85

使用感 フンメルスと双璧をなすドルトムントの最終ラインを防衛する大型センターバック。スタミナがあるうちはボールホルダーに積極的なプレスをかけて攻撃の芽をつぶすという目立った形でチームに貢献してくれるが、その分体力がなくなるのが速く、試合終盤になるとパフォーマンスが落ちてしまうのがネック。60分ぐらいのプレイで控え選手と交代させるか、リード時の交代要員として運用するのが理想。

リアル情報 前所属のマインツからクロップ監督の教え子として指揮官のサッカーを体現。セルビアとアメリカの国籍を持っており、U-17やU-20ではアメリカ代表、現在はセルビア代表としてプレイしている。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	スベン・ベンダー	Tスタイル	ディフェンスダイナモ	10	14	14	14	13	15	80

使用感 『WCCF』でチームを作る上で欠かせない(?)、敵からボールを奪取することに特化したMF。ボールに対する高い執着心と幅広いプレイエリアのおかげで守備に関してはまったく問題なし。キックもショートパス中心なので失点につながるようなミスはしない。連戦&負荷の高い練習が続くと試合終了までスタミナが持たなくなることがあるため、常時フル出場が困難なのがネックか。

リアル情報 クロップに才能を見いだされ、2009年にブンデスリーガ2部のTSV1860ミュンヘンからドルトムントへ移籍。以降は毎シーズンコンスタントに出場を果たし、ドイツ代表に召集されるまでに成長した。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ヤクブ・ブラシュチコフスキ	Tスタイル	ロングカウンター	15	8	14	12	18	15	82

使用感 スピードに特化したサイドアタッカー。MF登録だがチームスタイルのロングカウンターはFWとして認識される場所に配置しなければ発動しない。複数の選手の包囲網を突破するほどの能力はないので、使うなら相手の布陣を見てプレッシャーの少ない場所でボールを受け取れるような工夫、同じポーランド国籍のレバンドフスキとの連携を深めるなどといった仕込みが必要だ。

リアル情報 地元ポーランドの3部リーグからキャリアをスタートさせ、2007年にドルトムントと4年契約を結び、現在まで主力選手として活躍を続けている。ポーランド代表ではキャプテンを務める。

FCアルカディア日記 センターバックさえ補強すればドルトムントは優良U-5チームとして機能する。過去の所属選手から選ぶならコバチ(05-06ユベントス)だが、今バージョンの白DF、バドゥシュトゥバーやラノッキアあたりを登録するといい。ドルトムントの選手は一部のベテランを除き個人能力の伸びが速く、連携もつながりやすい。そのため勝敗だけでなくチームを育てていく楽しみも味わえるのでモチベーションを保ちやすいはずだ。(マンモス丸谷)

新しいU-5用定番カード誕生の予感!?

カードに書かれた情報だけだと“突出した能力値がなくてパットしない”、“開拓の騎士団で一番目立たない選手”という印象のグロスクロイツ。しかしいざ使ってみるとスピードはないが謎の突破力を誇るドリブル、見切られにくいクロス、水準以上の威力のシュート、FWとしては豊富なスタミナなどなどで存在感を発揮。しかも連携がつながっていない選手ともいいパス交換を見せるので、香川やバリオスなしでもピンで活躍できる優良選手であることが判明！　オススメです!!

チェイシングの意識が高いのも密かな長所。試合の流れの中で「空気」になりづらくスタミナ切れも起こさないため使い勝手がいい。

「ニセジダン」なんて呼ばないで！

某実況アナからはネタに扱いされることもしばしばだが、その実力はあなどれない。最大のセールスポイントは、スピードと細かいステップを織り交ぜたドリブルの突破力に優れていること。相手DFが体を寄せようと思った瞬間、巧みに体の向きを変えてスルスルと抜け出てしまう。しかも、ボールが足元に吸い付くタイプなのでキープ力にも長けている。そしてエリア内に侵入すれば、ネットの天井に突き刺すような強烈なキックでゴールを量産！　ただし、ヘディングは大の苦手。

オフェンス力アップのスーパーサブ効果を持っているので、後半にダメ押しゴールを狙う切り札として最適の人材だ！

ポーランドの爆撃機が最高すぎる

『10-11』でいきなり見つけちゃった超優良レビュラーカード！　左サイドに置いた時は重量感あふれるドリブルで相手DFを軽々とかわし、センターに置けば確かなシュート力と高さで得点を量産する、まさに文句なしの選手なのです。

今シーズン、現実でもバリオスを差し置いて大活躍している彼ですが、その活躍どおりにフィールドを駆け巡ります。しかもスーパーサブ能力持ち。上記の二人＋香川やシャヒンといったレアカードを使えば対人戦でも十分勝ち越せそうな気がします。

フォワードの白カードとしては、前バージョンのファルカオ・ガルシアを思わせるインパクト。サイドでもセンターでもイケるのが強み。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	マリオ・ゲッツェ	Tスタイル	ミックスパスワーク	16	7	17	11	16	13	80

使用感 パスセンスに優れた選手で、二列目なら左右や中央といった位置にとらわれずに質の高いプレイを見せてくれる。フィジカルがあまり強くないため単独での突破は得意ではないが、判断力に優れているため、近くに味方がいればボールを失う前にパスを選択し、そこからの連携でチャンスを作る。キープレイヤーに任命すればさらにパスでの崩しがパワーアップ。攻撃のオプションとして役立つはずだ。

リアル情報 わずか19歳でドルトムントの攻撃を司るMF。昨シーズンはケガで離脱した香川の穴を完全に埋め、リーグ優勝に大きく貢献。代表でも大きく期待されている、これからのドイツを牽引していく逸材だ。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	セバスティアン・ケール	Tスタイル	ワイドゲームメイク	12	14	15	16	12	15	84

使用感 運動量が豊富でプレイエリアが広いボランチ……、というとベンダーと役割がかぶるが、ケールは守備だけでなく攻撃にも積極的に絡むのが特徴。ボールを奪った後に前方にスペースがあるとそのままドリブルで上がったり、近くの選手にパスをしたあとにペナルティエリアに走り込むなどといった動きを見せる。中盤の底よりやや前めの位置で起用し、攻撃的なプレスをかけさせるのがベストだろう。

リアル情報 2002年からドルトムントに在籍。クロップ体制になった08-09シーズンからはチームを統率するキャプテンとして活躍。ボランチが基本ポジションだが、トップ下やセンターバックでもプレイする。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ヌリ・シャヒン	Tスタイル	ショートパスワーク	14	11	19	14	14	15	87

使用感 パスの精度が非常に高い。ボール奪取も守備力の高いボランチなみに得意で、そこから正確なパスで攻撃を組み立てられるのが強み。シュートの威力、精度も武器の一つだが、シュートレンジに入るまでボールを持っていく突破力に欠けるため打つ機会は少ない。シャヒン個人の能力を重視するならレアカード版だが、チームスタイルが使いやすく味方全体に好影響を与えるのはスペシャルカードのほうかも。

リアル情報 ドルトムントの下部組織出身のトルコ人MF。ブンデスリーガの最少年記録を塗り替えるプロデビューを飾り、2009年からはチームの中心として完全に定着。現在はレアル・マドリーに所属している。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ルーカス・バリオス	Tスタイル	コンビネーションプレイ	18	7	16	17	14	15	87

使用感 テクニックでパスやハイボールをおさめ、シュートチャンスを作っていくポストプレイのうまいFW。シュートの威力（スピード）はそれほど高くないが、精度はトップクラスで難しい態勢や角度のない位置からでもGKが触りづらい場所へと蹴り込む。最初のトラップや短い距離なら敵をかわすことが可能だが、長い距離をドリブルで突破する力は持っていないため、ボールはゴールに近い距離で触らせたい。

リアル情報 チリの名門、コロコロからやってきたパラグアイ代表のFW。移籍一年目の09-10シーズンには19得点、翌10-11シーズンには16得点を挙げるなど、ドルトムントの攻撃には欠かせないタレントだ。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ケビン・グロスクロイツ	Tスタイル	コンビネーションプレイ	15	9	14	14	16	16	84

使用感 左ウイングとしてサイドを切り裂き、敵陣の深い位置からクロスを上げるのが得意なプレイスタイル。クロスの種類が豊富なためプレイヤーが工夫しなくても相手GKを揺さぶれるので、とくに対人戦では頼りになる。自らゴールを決める得点力も持ち合わせており、カットインからのミドルシュートだけでなく、センターフォワードやセカンドトップでプレイしてゴールを量産することもできる。

リアル情報 クロップ監督により急成長した選手の一人。2009年にかつてユースに所属していたドルトムントへ入団するとサイドアタッカーとして開花。優勝した10-11シーズンには主力としてフル稼働した。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	シンジ・カガワ	Tスタイル	コンビネーションプレイ	18	9	17	10	17	16	87

使用感 基本フォーメーションではトップ下が定位置になっているが、本人の長所、トラップ、クロス、ラストパスの精度を活かせるのは右ウイング。プレッシャーの少ない状況でボールを受けられれば、そのまま一気に決定的なクロス、中へ切り込んでのシュートが狙える。レアカードに差し替えるとスペシャルカードでは迫力に欠けるドリブル突破がパワーアップ。トップ下や左サイドからでも得点を狙えるようになる。

リアル情報 仙台のクラブ、FCみやぎバルセロナで頭角を現し、セレッソ大阪とプロ契約。セレッソのJ1昇格を置き土産に2010年夏にドルトムントへ。そして現在、日本代表に欠かせない存在へと成長した。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ロベルト・レバンドフスキ	Tスタイル	ダイレクトシュート重視	18	7	14	15	15	14	83

使用感 空中戦に強く、強烈なヘディングやボレーシュートを打てるストライカー。加えて足下の技術も確かでグラウンダーのパスへの反応もいいためショートパスでの崩しがメインのチームでもコンスタントに点が取れる。スーパーサブの特殊能力を持っているため試合後半から投入するのがセオリーになるが、90分動けるスタミナを持っているため、本人のコンディションやチーム状況によってはスタメン起用もアリだ。

リアル情報 地元ポーランドの3部、2部、1部でそれぞれ得点王を獲得し、複数年契約で2010年にドルトムントへ加入。昨季は本職のセンターフォワードだけでなく、香川の離脱後はトップ下でも出場した。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	モハメド・ジダン	Tスタイル	シャドーストライク	17	7	16	13	16	13	82

使用感 フィジカルが弱いため複数人に囲まれると厳しいが、スペースを見つける視野の広さと、精度の高いドリブルによるキープ力でチャンスを作り出す。スーパーサブ持ちのため控え選手としての価値も高い。ただドルトムントのような1トップ（3トップ）のチームだとフィットしにくい。2トップのチームでセカンドトップとして起用するなら、スタメンで送り出してもこちらの期待に応える働きを見せてくれるだろう。

リアル情報 エジプト代表、デンマークリーグ、ブンデスリーガでの活躍で“砂漠のジダン”、“もう一人のジダン”という呼び名で有名になる。クロップ監督とはマインツ時代からの師弟関係。

FCアルカディア日記 レアチームスタイルの“開拓の騎士団”発動によほどの執着心が無い場合、香川はレアカード版を使うのがベター。香川個人の能力がアップするだけでなく、使えるチームスタイルが増えるのも大きなポイントだ。フンメルスに関してもセールスポイントの一つであるパワーが強化されるレアカードを使ったほうがいいだろう。シャヒンに関してのカードの使い分けは使用感で言及しているのでそちらを参考にしてほしい。（マンモス丸谷）

レアル・マドリード

CPUフォーメーション **4-2-3-1**

イグアイン
アデバヨール
ケディラ
カカ
アルベロア

銀河系軍団再び!? 最高のマドリーがここに！

かつて一世を風びした「銀河系選抜」を作り上げたペレス会長が復帰し、監督には名将モウリーニョを招へい。攻撃陣に故障者が続出するアクシデントに見舞われる不運もあってリーガの覇権こそ宿敵バルセロナに奪われたが、スペイン国王杯を制して名門復活を高らかに告げた。主砲C.ロナウドを筆頭に、各ポジションに代表クラスの選手をズラリとそろえた陣容は世界屈指のハイクオリティだ！

メッシと並ぶ世界最高峰のアタッカー！といえばもちろんこの人。問答無用の個人技で試合を決める能力はもはや別格！

過去の所属選手を探せ!!

2002年のトヨタカップで来日した「第一次銀河系選抜」に名を連ねたZ.ジダン、R.カルロス、ロナウド、フィーゴ、ラウール、マケレレ、ベッカム、そして今回ATLEで登場したイエロとそうそうたるメンバーが並ぶ。そのほか、レアル在籍時にカード化されていない選手であればサモラノ、ミヤトビッチ、カッサーノ、サビオラ（※EX版はレアルでカード化）、エトー、オーウェン、ソラーリ、セードルフ、パヌッチ、デュデク、セサル・サンチェスなどが存在する。

SP	イケル・カシージャス	Tスタイル	シュートセービング	Off	9	Def	20	Tec	12	Pow	15	Spe	16	Sta	12	To.	84

使用感 経験値の少ない段階から、あらゆるシュートに対応できるセービング技術の高さは圧巻。相手ボールホルダーに飛び出しながら至近距離でシュートをブロックしたり、ハイボールの処理もにこなせる。ボールをキャッチ後に素早く繰り出すパントキックやスローでカウンターを演出する能力もさすが。ただし、こぼれ球をまれにファンブルすることがあるほか、以前に比べてPK戦での勝負強さがやや弱体化しているようだ。

リアル情報 リーガの最優秀GKに贈られるサモラ賞はV.バルデスに譲ったものの、10-11シーズンも不動の守護神およびキャプテンとして活躍。安定感抜群のセービングで当代随一の実力者であることを示した。

RE	アルバロ・アルベロア	Tスタイル	ダウンザライン	Off	12	Def	15	Tec	15	Pow	14	Spe	14	Sta	15	To.	85

使用感 左右のサイドバックとセンターバックをこなせるので非常に使い勝手がいい選手。1対1になっても簡単に抜かれず、味方の背後のスペースをカバーする意識も非常に高い。サイドバックで起用してもあまりオーバーラップを仕掛けないので、守備を重視したいときにはまさにうってつけだ。攻撃面では特に目立った能力を持っていないが、敵陣深い位置からのスローイン時はロングスローを投げることがある。

リアル情報 主にサイドバックを務めるが、R.カルバーリョやペペが欠場した試合ではセンターバックもしばしば担当。毎シーズンコンスタントに試合出場を重ね、今やスペイン代表でも常連となっている。

SP	リカルド・カルバーリョ	Tスタイル	アンチファンタジスタ	Off	10	Def	19	Tec	14	Pow	16	Spe	14	Sta	16	To.	89

使用感 一対一でのボール奪取力、インターセプト、カバーリングのどれをとってもトップクラスの能力を持つ。長短織り交ぜたフィードの精度も素晴らしく、現バージョンで登場したセンターバックの中でも最高峰に位置する優良カードだ。唯一の懸念材料は、以前よりもかなり減少はしたもののファウルを犯すケースが目立つこと。レアカード版よりも数値自体は下回るが、能力に関してはほとんどそん色が無い。

リアル情報 ポルトおよびチェルシー時代に師事したモウリーニョ監督に請われて2010年夏にレアルへと加入し、すぐさまレギュラーを確保。今や押しも押されぬ白い巨人のディフェンスリーダーだ。

SP	マルセロ	Tスタイル	サイドアップダウン	Off	15	Def	12	Tec	16	Pow	12	Spe	17	Sta	17	To.	89

使用感 ひんぱんにオーバーラップを仕掛けるタイプで、足の速さとクロスボールの精度の高さが魅力の左サイドバック。守備能力が大幅に向上し、相手ボールホルダーに対して必死にくらいつくだけでなく、センターバックのカバーリングもしっかりこなすようになった。欠点は帰陣がやや遅れがちになることと、ボールを持ち過ぎるあまり、相手に体を寄せられてボールを失ってしまうケースがよく見られること。

リアル情報 モウリーニョ監督のもと、以前から弱点とされていた守備力を大幅に改善させて急成長。得点機によくからむ攻撃センスももちろん健在で、しばしば敵陣のペナルティエリア内にまで侵入する。

SP	ペペ	Tスタイル	フォアリベロディフェンス	Off	10	Def	17	Tec	12	Pow	19	Spe	16	Sta	16	To.	90

使用感 持ち前のパワーと一撃必殺のタックルで、相手をことごとくシャットアウトする対人戦の強さは特筆に値する。ドリブラーのフェイントにも容易に引っ掛からず、空中戦も大得意。ワンボランチで起用しても非常によく機能し、中盤の低い位置からロングキックでカウンターアタックを仕掛けることもしばしば。常に高めにポジションを取りたがり、ひんぱんにオーバーラップする攻撃好きな性格も相変わらず。

リアル情報 08-09シーズンはケガや暴力行為による出場停止の影響でほとんど出番がなかったが、昨シーズンは見事に完全復活。バルセロナとのクラシコではメッシを徹底マークし、激しい守備で相手を苦しめた。

SP	セルヒオ・ラモス	Tスタイル	インターセプト	Off	11	Def	17	Tec	12	Pow	18	Spe	16	Sta	18	To.	92

使用感 どんな相手にも滅多に競り負けることのない、強烈なボディコンタクトで相手からボールを奪い取るパワフルな守備が最大のセールスポイント。センターバックでも右サイドバックでも機能し、90分間バテることのない豊富なスタミナも合わせ持つ。攻撃性能も高く、特に右足の鋭いクロスボールとCK時に放つヘディングシュートは大きな武器となる。またどこで使ってもひんぱんにオーバーラップを繰り返す。

リアル情報 足の速さを生かしたボール奪取力は天下一品だがゴールを決めるのも得意。レアル加入後に決めた得点はすでに30ゴールを超えており、サイドバックの選手としては規格外の攻撃力を持つ。

SP	アンヘル・ディ・マリア	Tスタイル	サイドチャンスメイク	Off	16	Def	9	Tec	18	Pow	12	Spe	16	Sta	16	To.	87

使用感 MF登録だがウイングでも起用が可能で、なおかつ左右両サイドをこなせるサイドのスペシャリスト。最大の武器は高速ドリブルで、トップスピードに乗ったまま繰り出すシザーズフェイントで相手の逆を突いてかわすのを得意としており、フリーの味方を見つけるとちゅうちょせずにパスを出す球離れのよさも好印象。守備も積極的にこなし、相手ボールホルダーを一生懸命追い掛けてプレスバックしてくれる。

リアル情報 移籍一年目からレギュラーを務め、リーガでは36試合に出場して6ゴールを記録。余談になるが、北京五輪の日本代表とアルゼンチン代表との親善試合では見事なゴールを決めている。

SP	ラサナ・ディアッラ	Tスタイル	マンマーク	Off	11	Def	15	Tec	14	Pow	15	Spe	16	Sta	18	To.	89

使用感 相手のボールホルダーを発見するやいなや、ものすごい勢いで突進してボールを奪い取ってくれる中盤のクラッシャー。使い始めた直後はドリブラーにほんろうされるケースもあるが、競り合いではほぼ負け知らず。攻撃にも積極的に参加し、精力的なフリーランニングで敵陣の深い位置まで走り込み、ボールを受けると意表を突いた浮き球のパスを出すこともある。ただしボールを持ち過ぎてチャンスをフイにすることも。

リアル情報 昨シーズンはリーガでイエローカードを11枚も受けるほど、持ち味の激しい守備を披露してチームに貢献。ちなみに、エジルが加入するまで背番号10番をつけていたのはこの人。登録名はラス。

FCアルカディア日記 以前にも紹介したように、10-11ではトリッキーなセットプレイが多数存在する。最近発見した中で特に面白かったのが、直接FKを狙うと見せかけて近くの味方とワンツーリターンをしたり、スローインのボールをヘッドでつないで走り込んだ選手に合わせるパターン。どちらも対戦相手の意表を突くにはもってこいだ!（たてしゅ）

ファイター好き
たてしゅ

センターラインを鉄壁にするモンスター！

以前はファウルの多さやスタミナの減少の早さなど、使うのをついついためらってしまう要素が散見されたペペ。しかし、現バージョンではこれらの懸念材料がことごとく払しょくされ、実に使い勝手のいい完成度の高いカードへと進化を遂げた。マーキング能力もボール奪取能力もハイレベルで、特に同期のR.カルバーリョとセンターバックでコンビを組ませたときの守備はまさに鉄壁。「DEF値が以前よりも減少しているから……」などと目先の数値だけで見切りをつけるにはあまりに惜しい一枚だ！

R・カルバーリョとはどうやら特殊連携があるもよう。二人があうんの呼吸で守る最終ラインの固さは折り紙つきだ！

どうせなら目立たせたい
マンモス丸谷

エジルはストライカー（ｷﾘｯ

今バージョンで初カード化された目玉選手の一人であるエジル。しかし本職であるトップ下をはじめ、MF登録だと控えめな性格が災いして（？）、ミスは侵さないが目立ったプレイも見せてくれない。どうせ使うなら派手に活躍させたい！　とさまざまなポジションで使って導き出された答えが"センターフォワードでの起用"。ここだと強烈なスピードのシュートと後ろから上がってくる味方へのラストパスでゴールとアシスト、どちらも稼げる選手として輝いてくれましたよ。

クロスや浮き球系にあわせるダイレクトシュートは天下一品。スタミナが多くて試合が終わるまで安定して動き回れる点も長所の一つ。

やっぱポルトガル
早野シュン

能力は最高峰だがファウルの多さをどうするか

カルバーリョが最高峰のディフェンダーであることは、『WCCF』では有名なお話。だけどなぜかちまたであまり人気が無い。その理由はファウルが多すぎるため。同僚のペペもそのタイプであるため、能力的には最高でもいざ実戦となると、ためらわれるものがある。

そんな彼らの弱点を補うのが「セーフティディフェンス」。今作ではデ・ゼーウ、『10-11』オシェイが有力な使い手で、しかも後者はC.ロナウドとの特殊連携を持つ。能力も高いのでぜひおすすめしたい。

同胞のペペのほか、前バージョンのブルーノ・アウベスとは最高レベルの連携力を誇る。「守り勝てるマドリー」を再現してみるのも面白い。

	名前	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	カカ	キープレイヤーアタック	17	7	18	16	19	15	92
SP	サミ・ケディラ	ハードマーク	12	13	14	16	14	18	87
SP	メスト・エジル	チャンスメイク	16	8	19	13	17	17	90
SP	シャビ・アロンソ	スルーパス重視	13	14	18	16	13	16	90
RE	エマニュエル・アデバヨール	フリーロール	18	5	14	18	18	13	86
RE	カリム・ベンゼマ	降臨	18	5	16	17	16	13	85
SP	クリスティアーノ・ロナウド	ドリブリングビルド	20	5	19	18	19	15	96
SP	ゴンサロ・イグアイン	ペナルティエリア支配	19	7	16	15	17	14	88

カカ

使用感　スピード抜群のドリブルと、エラシコやマルセイユターンなどの華麗な技を駆使して相手を抜き去るうまさは健在。シュートの決定力も申し分がなく、ミドルシュートで相手キーパーをおびやかすことも十分に可能。攻撃的なポジションであればセンターでもサイドでも機能するのも大きな長所だ。課題は試合中にバテやすいことで、蓄積疲労がたまりやすいせいなのか、練習中にもすごい勢いでスタミナが消費することがある点にも注意。

リアル情報　昨年は度重なる故障で欠場する期間が長引き、本来の実力を示したとは言い難い。しかし、それでもリーガでは14試合に出場して7ゴールを決めるあたりは、さすがにバロンドール受賞経験者だ。

サミ・ケディラ

使用感　競り合いに非常に強く、自分からチャージやタックルを仕掛けた場合には当たり負けすることがほとんどない。中盤を幅広く動き回り、ボールを持った相手を次々とつぶしてくれるので、守備重視型のワンボランチあるいはセンターハーフとして最適な選手だ。逆に攻撃性能はさほど高くはなく、敵陣の深い位置まで上がるケースもまれ。パスはショートパスが中心でたまにロングパスも出すが、ミスがかなり多い。

リアル情報　モウリーニョ監督が志向する堅守速攻を中盤で支えるフィルター役として移籍1年目からレギュラーに定着。持ち味のハードな守備で大活躍したが、シーズン終盤に負傷欠場が続いたのは痛恨だった。

メスト・エジル

使用感　左足一本で細かくボールに触れながら相手を引き付け、前線の味方FWに高精度のラストパスを出すのが十八番のプレイで、コーナーキックも高精度。意表を突いたダイレクトパスを出すのも得意としており、ボレーシュートの決定力も高いのでセカンドトップとして使っても十分に機能する。守備意識も高く、よくプレスバックをしてくれるが相手からボールを奪うことはあまり無い。

リアル情報　加入一年目からチームの司令塔役を任され、昨シーズンは36試合に出場して6ゴールを記録。ワールドカップでの活躍もあり、2010年にはバロンドールの候補にノミネートされた。

シャビ・アロンソ

使用感　中盤センターから左右広角に蹴り分ける、中長距離のパスによるゲームメイクは毎度のことながら絶品。ミドルシュートのパンチ力もすさまじく、ゴールマウスに飛んだときには相手ゴールキーパーがほとんどキャッチできない。コーナーキックのキッカーとしてもかなり優秀で、連携のいい味方と組んでトリッキーなキックもしばしば披露し、使っていてとても面白い選手だ。守備力も及第点がつけられる。

リアル情報　守備を持ち味とするボランチが多いチーム事情もあり、今や攻守のつなぎ役として欠かせない存在。昨シーズンは正確なパスで味方のゴールを何度もお膳立てをするとともに、自らも6ゴールを決めた。

エマニュエル・アデバヨール

使用感　長身を生かした空中での競り合いとポストプレイを得意としている。相手マーカーを強引に押し退けて突破を図るドリブルの突破力はまずまずだが、ボールを持ち過ぎてしまうのが諸刃の剣だ。シュートの決定力も十分で、特にクロスボールに勢いよく飛び込んで放つヘディングシュートは大きな武器となる。ネックなのは特殊能力の成長が極端に遅いことか。

リアル情報　シーズン途中にマンチェスター・シティからレンタルで加入し、最終節にハットトリックを記録するなど負傷者の穴を見事に埋めた。現在は昨シーズンに欧州CLで対戦したトッテナムに所属する。

カリム・ベンゼマ

使用感　ボールを受けてからターンして前を向く動作が非常に速く、少ないタッチ数で味方に落とすポストプレイもうまい。ドリブル中にまたぎフェイントを使って相手マーカーを幻惑したり、スピードで置き去りにするのも得意としているのでウイングとしても十分使える。特殊能力がなかなか成長しないのが困りモノではあるが、オフェンス力がアップする貴重なスーパーサブ特性を持っている。

リアル情報　加入当初はなかなか結果が出ず出場機会にも恵まれなかったが、昨シーズンからスタメンに定着するとついに覚醒。リーガではC.ロナウドに次ぐチーム2位の15ゴールを決めてその実力を示した。

クリスティアーノ・ロナウド

使用感　ファーストタッチでやすやすと相手マーカーをかわし、そのままトップスピードに乗りつつ多彩なフェイントを繰り出して敵陣をズタズタに引き裂いてしまう。シュートの精度も抜群で、さらに無回転で大きく変化する必殺の直接FKはPKと変わらないほどの高確率でネットを揺さぶる。FWのゾーンであればセンター、サイドのどちらで使っても機能するが、ウイングで起用するとスタミナの消費が激しくなる印象。

リアル情報　昨シーズンはリーガの年間最多ゴール記録を更新する41ゴールという驚異的な成績を残し、世界中を驚かせたのは記憶に新しい。もはや説明不要の、誰もが認める不動のエースストライカーだ。

ゴンサロ・イグアイン

使用感　最前線からしばしばポジションを下げ、味方のパスを受けてからボールを散らすポストプレイを得意としている。競り合いに比較的強く、ドリブル中は鋭い切り返しを連発して突破を試みるが相手を抜くことはあまり上手ではない印象。個人能力がある程度成長するまでシュートの決定力にムラが出やすく、特にヘディングに関しては元から不得意なようだ。また、PKを苦手にしているのでキッカーに指名するのは避けたほうが無難。

リアル情報　シーズン途中で大ケガを負ってしまったため、リーガの出場はわずか17試合にとどまったが10ゴールを記録。コンディションが万全ならば驚異的な決定力の持ち主であることを証明した。

FCアルカディア日記

ラインコントロールを多用するチームで遊んだ監督カードを更新したところ、その名もズバリの「ラインコントロール」という新練習メニューの習得に成功！　実行するとディフェンス、奪取、スピードの3種類のパラメーターと連携が向上し、ハーフタイム中には「最終ラインを統率しろ」の指示が出せるようになるのだ。（たてしゅ）

新サンプルデッキ&変更点をチェック!

LORD of VERMILION Re:2

ロード オブ ヴァーミリオン Re:2

LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2012年1月19日(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

いよいよ稼働が開始された最新バージョン「～慟哭～」。今回は新使い魔の紹介と、サンプルとなるデッキを紹介するぞ!

Text:age

新たに降臨した五体の降魔! 特殊技をしっかり把握しておこう!

今回追加された降魔は全五体。すべての属性に一体ずつ追加、ということになる。注目したいのが、ついに通常攻撃範囲が拡散攻撃の降魔が追加された点だろう。これまでと違った運用が必要になる。

拡散攻撃の性質上、召喚直後は攻撃範囲に安定して敵を捉えにくく、召喚しての強引な突破では少々扱いにくい。なので、制圧途中や、先に相手の使い魔を一体落として突破に失敗しても問題ない状況での召喚に適している。

拡散攻撃であるがゆえ、味方の後方に配置しても攻撃が届きやすく、ダメージを受けにくい。逃げ道さえ塞がれなければかなり生還させやすい点は大きなメリット。スマッシュよりも陣形を意識しての運用を心掛けたい。拡散攻撃も強化されているので火力も十分。

なお、現行の排出カードの中では、【～傾星の妖狐～】のみ真名が被るカードがあるので、ピンダメが多めの魔種でデッキを組む場合は、そのことによく注意してデッキを組んでほしい。

～流讀の蓮華～

降魔としては初となる範囲ダメージ技を持つ。

赤ボタンの特殊技は、ほかの能力ダウン系と組み合わせれば相手の戦力を大きく削いでくれるので、ぜひ併用したい。

青ボタンのほうは、移動速度ダウン系との重ね掛けが便利。不死などでこちらをメインに運用しての撹乱もアリだろう。

なお、弱体系に強い使い魔が流行するようなら、ほかの雷属性降魔を採用するといいだろう。

～虐喰の魔竜～

二体いる拡散攻撃降魔の一体。赤ボタンの特殊技は、[リリス]の特殊技と同系統の攻撃範囲を縮小するタイプのため、拡散攻撃である自身が、より安全に攻撃できるようになる。相手パーティーにATKが高い複数攻撃の使い魔が居た場合、優先的に赤ボタンの特殊技を使っていこう。

強力なダメージ技や、スマッシュダメージアップ系の特殊技を使う相手には、青ボタンの特殊技を使って戦力を削いでいきたい。

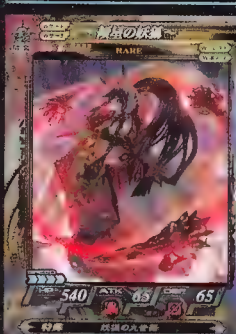
～謀略の射手～

拡散攻撃を持つ使い魔専用と言ってもいい降魔。拡散攻撃をメインとした海種や神族の四枚デッキなどとの相性が良い。徹底するのであれば、主人公も杖で運用したい。

特殊技は、通常は赤ボタンで運用。オートスマッシュ系と組ませるのであれば青ボタンを使うようにするといいだろう。もちろん、拡散スマッシュを安定して出せるのであれば、青ボタンを多めに使うのもアリ。

～魔滅の機神～

使い勝手のいい弱体系特殊技二種が便利な降魔。その効果範囲は左右に広い扇形。強化系の特殊技を使う相手、特に魔種には赤ボタンのほうを使い、強化系の特殊技を使うことが少ない相手の場合や、弱体系などをメインとしたデッキと戦うときは、青ボタンの特殊技を使い対抗していくといいだろう。なお、この降魔選択時に、いわゆる、特殊技の対象外になる特殊技がメインの相手にはUSも使っていこう。

～傾星の妖狐～

ダメージ技を使う降魔としては三体目で、こちらは赤ボタンで範囲内の敵二体にダメージを与える。基本的に、赤ボタンの技がとても強力なので、こちらをメインで使っていく。相手に、「炎属性に対して無敵」などの特殊技を使う使い魔が居た場合、かつ、その効果が切れるまで逃げ切れそうにもない場合は、敵主力に青ボタンの特殊技を使って対抗し、最低でも痛み分けに持ち込めるようにするといいだろう。

慟哭の狭間 SPカード読者プレゼント：第10弾[SPピクシー SPイシュタル SPクジンシー]と第11弾[SP【奔放】アリス SP【祝福】テティス SP【餓】スカルドラゴン]の計6種を各2名にプレゼント! 詳しくは1ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

変更点一覧&注目情報

かなり多くの変更点があるので、自分のデッキにいる使い魔だけではなく、一覧をチェックしておこう!

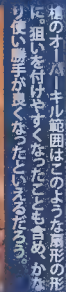
システム変更点

ある意味最も大きな変更を受けたのが主人公の能力だろう。片手斧のオーバーキルの範囲が変わり威力を調整、槍はなんとオーバーキルが範囲内の二体にダメージを与えるタイプに。範囲は写真で載せているのでそちらを参考にしてほしい。特殊技のたまる速度はレイピアよりやや遅い程度だ。なお、両手武器ゆえに防御面に不安があるなら、3速以下のデッキであれば重装備にするもの手。

また、コスト30扱いになって、「コストが高いほど効果が上がる」特殊技に少々弱くなった。パーティ内の高コスト使い魔とは距離を開いて運用し、相手に最大効果を発揮させないようにしたい。

〈アディションU〉にも注目してほしい。回復効果目当てでの運用でも問題ないだろう。

槍のオーバーキル範囲はこのような扇形の形に。狙いを付けやすくなったことも含め、かなり使い勝手が良くなったといえるだろう。

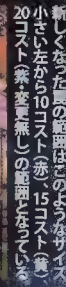
使い魔変更点

まずは[野性語りのガラク]に注目したい。効果時間がかなりの長時間になったので、帰還前に使用して、ガラクのみゲート内に置いて次の戦闘に挑んでもその効果が持続できるほど。出撃直後に使い、時間をかけて戦闘をすれば、二体目に使用することも可能だ。

[ティアマト]と[レッドクイーン]のDEFダウン系の特殊技を使う高コスト使い魔は双方効果がアップしたことでせん滅力が向上した。

海種で最も注目したいのが[エキドナ]だ。ついに、自身が効果範囲に含まれるように! 速度が3のため、神族のような運用は難しいが、自身も戦闘に積極的に参加して、HPを回復できるようになったのは非常にうれしい。当然「[祝福]テティス」との併用も強力だ。

[ヴァンパイアロード]は、消えている間に通常攻撃を受けなくなったので、撹乱能力アップ! また、相手にこちらを対象とする特殊技が無ければ、戦闘中に強化された敵の攻撃を回避することも可能になったぞ。

新しくなった降魔の範囲はこのようなサイズ。小さい左から10コスト(赤)、15コスト(黄)、20コスト(紫・変更無し)の範囲となっている。

システム関連変更点

項目	変更点	項目	変更点
レジスト	軽減するダメージ値を10→4に減少	リジェネ	回復する間隔が微増加
Wレジスト	軽減するダメージ値を15→8に減少	Wリジェネ	回復する間隔が微増加
1体	変更無し		
2体	極微増		
3体	微増		
片手斧	必殺技の範囲が前方へ移動 Lv 1 威力:60 ／ Lv 2 威力:65 ／ Lv 3 威力:70 ／ Lv 4 威力:75 ／ Lv 5 威力:80		
両手槍	範囲変更(扇形に変更)		
両手杖	攻撃範囲拡大		
キュアオールU	主人公のHPを100回復する効果が追加	サクリファイスU	各コストごと、効果時間微減少
クロノフリーズ	ゲート内で使用可に変更	クロノフリーズU	ゲート内で使用可に変更
クイックドライブ	移動速度増加率か増加	クイックドライブU	移動速度増加率か増加
アディション	主人公だけでなく使い魔も100回復	アディションU	主人公だけでなく使い魔も200回復
リザレクションU	復活させた使い魔のATK&DEF増加値を+40に増加、効果時間延長、特殊技ゲージ増加量を増加		
コストに応して効果か変動する特殊技の主人公コストか30コスト相当に変更			

使い魔・特殊技変更点

使い魔	変更点
コブリンアーチャー	溜め時間短縮
極楽鳥	DEF減少値増加
野生語りのガラク	人獣を対象にした場合の効果時間が大幅に増加
フェンリル	攻撃範囲縮小率微増
アリス	効果時間減少
とうてつ	溜め時間短縮
ワーム	DEF減少値増加
長靴をはいた猫	効果時間延長
サーベルタイガー	効果範囲拡大
ウォーロック	ATKアップ値増加
トリフィド	溜め時間短縮
ヨルムンガンド	DEFアップ値増加／効果時間延長
アマゾネス	DEFダウン値増加 ／効果時間延長
エルドナーシュ	ATKダウン値増加／効果時間延長／効果範囲拡大
アークエンジェルEV	DEFダウン値増加
フラミー	ATKアップ値増加／効果時間延長
クロノス	威力変化の参照体力値変更　威力増加
バーバリアン	効果時間延長
タイラント	DEFダウン値増加
ツラトルク	溜め時間短縮
服部半蔵	効果時間延長
弁慶	DEFアップ値増加／効果時間延長
ファーウニル	DEFアップ値増加／複スマ威力増加
一丈青扈三娘	効果範囲前方へ移動
魔龍公ビューネイ	DEFダウン値増加／効果範囲前方へ移動
源義経	DEFダウン値減少　サーチアイ封印時の効果時間増加値が減少
シャーマンロード	ATKダウン値増加
ロック鳥	DEFアップ値増加
ズー	ATKダウン値減少　DEFダウン値増加
ヘカトンケイル	レベルアップ条件の死滅数が減少
チョコボ	効果範囲拡大
アキレウス	人獣を対象にした場合の効果時間が増加
カマプアア	ATKダウン値減少
エポナ	効果時間延長
ハンコ	DEFダウン値増加
神族	
ワクナス	ダメージ増加
アスラ	溜め時間短縮
サルカン・ヴォル	溜め時間短縮
ヘラクレス	効果範囲拡大
仁王・阿	効果範囲拡大
イシス	DEFダウン値増加
仁王・吽	DEFダウン値増加　効果範囲拡大
ルナ	ATKアップ値増加／移動速度アップ値増加／効果時間延長
プリンシパリティ	溜め時間短縮
ヘパイストス	溜め時間短縮
ガネーシャ	移動速度アップ値増加／溜め時間短縮
ヴィシュヌ	スマッシュによる移動速度ダウン値減少
オシリス	効果時間延長
ウラヌス	モノリスが降魔に破壊されてもアルカナストーンゲージが減少しない
ハリハラ	封印までの時間が短縮
迦陵頻伽	効果範囲拡大
ワルキューレ	DEFアップ値増加
ケツァルコアトル	ダメージ増加
カルキ	効果時間延長
ナラシンハ	効果時間延長
ブラフマー	DEFダウン値増加
イシュタル	出撃にかかる時間が延長
ラシエル	効果時間延長
ティール	DEFアップ値増加
愛染明王	DEFアップ値増加／溜め時間短縮
やまたのおろち	DEFダウン値増加
魔種	
イフリート	ダメージ増加／効果範囲拡大
ルヒカンテ	効果範囲拡大
ダークエルフ	効果範囲拡大
九尾の狐	効果範囲拡大
ティアマト	DEFダウン値増加／効果範囲拡大
牛魔王	ATKアップ値増加
ゴーゴン	ATKダウン値増加／DEFダウン値増加
ファイアドラゴン	ATKアップ値増加
ダークアリス	溜め時間短縮
きゅうき	効果時間延長
マーチヘア	溜め時間短縮
ベリアル	効果時間延長
天狗	効果範囲拡大
サキュバス	[illegible]　DEFダウン値増加／[illegible]
デモンナイト	ダメージ増加
女カ	吸収率増加　効果時間延長
レネゲイド	効果範囲拡大
ターラカ	効果時間大幅延長　溜め時間短縮
アジ・ダハーカ	効果時間延長／溜め時間短縮
ヴァーリン	DEFアップ値増加　溜め時間短縮
マルコシアス	効果時間延長
ロキ	効果時間延長
アスタロト	溜め時間短縮
モーグリ	DEFダウン値増加
青龍	ATKダウン値増加／効果時間延長
ルシフェル	効果範囲拡大
ヒクシー	効果時間延長
アスモデウス	効果時間延長
レッドクイーン	DEFダウン値増加
ギガス	効果時間延長
【劫火】バハムート	溜め時間短縮
真紅の死神　ラグナ	溜め時間延長
アジルス	1 HITあたりのダメージ減少
海種	
カイナッツォ	DEFダウン値増加／効果範囲拡大
スービエ	ダメージ増加／効果範囲拡大
ジェイス・ベレレン	効果時間延長／効果範囲拡大
ナキサワメ	効果時間延長
アビス	効果時間延長
こんとん	効果時間延長／効果範囲拡大
スキュラ	ATKアップ値増加
カナロア	DEFダウン値増加
エキドナ	効果範囲拡大
ヘケト	DEFアップ値増加
ショロトル	効果時間延長
大入道	効果時間延長／効果範囲拡大
ノーチラス	効果範囲拡大
ヒュドラ	DEFダウン値増加／溜まり時間短縮
マーマン	効果時間延長
ピュトン	効果時間延長
アナンタ	効果範囲拡大
シザーズ	溜め時間短縮／効果範囲拡大
河虎	効果時間延長／効果範囲拡大
メリュジーヌ	効果時間延長
ジョリー・ロジャー	溜め時間短縮
ポセイドン	効果時間延長
ミストドラゴン	効果時間延長
海サソリ	効果時間延長
トリトン	ATKダウン値増加／効果範囲拡大
ヴィヴィアン	シールドのDEF増加／溜め時間短縮
セベク	爆弾のDEF増加／ダメージ増加／爆弾が降魔に破壊されてもアルカナストーンゲージが減少しない
不死	
スカルドラゴン	溜め時間短縮
ヴァンパイア	効果時間延長
暗黒騎士	効果範囲拡大
スカルミリョーネ	効果時間延長
クジンシー	溜め時間短縮
ボクオーン	効果時間延長
シャドウドラゴン	効果時間延長
スカルライダー	DEFダウン値増加
女郎蜘蛛	ゲージ減少量増加
グール	DEFダウン値増加／効果時間延長
ウィルオウィスプ	溜め時間短縮
天草四朗時貞	効果時間延長
ガルム	溜め時間短縮
プリズン	DEFアップ値増加／効果時間延長
サマエル	毒効果時間延長
チャリオット	ATKダウン値増加／効果時間延長／効果範囲拡大
ネクロマンサー	ATKアップ値増加／効果時間延長
怨霊	溜め時間短縮
スカルメイジ	効果範囲拡大
清姫	効果時間延長／効果範囲拡大
黄泉神	ATKアップ値増加／DEFアップ値増加
ブラッドサッカー	効果範囲拡大
ベイルライダー	封印までの時間短縮
ライヒハート	効果範囲拡大
ゾンビメイカー	DEFダウン値増加
ヴァンパイアロード	消えている間、敵の攻撃が当たらなくなる
キュベレー	ATKダウン値減少／DEFダウン値増加
レイス	DEFダウン値増加
ボーンホイール	溜め時間短縮／効果範囲が前方へ移動
ゾンビジャージー	ATKダウン値増加／効果範囲拡大
ビッグマン	DEFダウン値増加／毒の効果時間延長
リッチ	効果時間短縮
アラストル	効果範囲拡大
重装暗黒騎士	効果範囲拡大
【餓】スカルドラゴン	効果時間延長
降魔	
～蒼天の守護龍～	[illegible]
～進撃の白き翼～	効果範囲拡大
～破魔の迅雷～	赤ボタンの効果時間大幅延長
～殲滅の怒涛～	赤ボタン　青ボタンともにDEFアップ値増加

※赤文字はマイナス修正。

エラッタ対象使い魔・変更点

使い魔名称	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻撃	HP	ATK	DEF	属性	特殊技
マッドオーク	-	-	20	3	複	470	45	40	撃	溜め時間短縮
ウィッチ	シールド／サーチ	-	25	3	単	460	60	65	雷	溜め時間短縮
クリシュナ	-	-	25	4	複	460	40	65	炎	変更無し
玄武	リペア／Wシールド	-	30	2	複	450	55	70	撃	変更無し
アモン	-	-	15	3	複	400	45	40	雷	変更無し
ヤクシニー	サーチ	-	15	3	散	440	45	40	光	変更無し
メガロドン	リペア／シールド	レジスト／W散スマ	10	2	散	370	50	30	撃	効果範囲拡大
アクアキング	シールド	-	25	3	複	460	45	60	撃	ATKアップ値増加
【守護】ヤクシニー	ゲート／サーチ	-	15	3	単	420	40	50	炎	変更無し
ヘル	シールド	-	20	3	散	430	40	70	炎	変更無し

※エラッタ対象の使い魔は修正箇所のセルを黄色に塗りつぶしてある。特殊技も四体の使い魔に修正が入っている。

人獣

「慟哭」人獣の見どころ

強化系の特殊技が増えたことにより、選択肢がかなり広がったとはいえ、そこは人獣。魔種のようなシンプルな強化系は少なく、範囲が限定されるものや最大効果発揮に条件が必要なものがメイン。中軸となる高コストの使い魔も多数追加されているので、それらを強化しつつ、スマッシュを決めたり、陣形を工夫しての戦いが重要になってくる。

また、[～傾星の妖狐～]という降魔の追加で、全種族人獣メタが立てやすくなっている。人獣使いは降魔召喚までにリードを奪えるかが鍵になりそうだ。

バロン

特殊技は、大きく相手を吹き飛ばすので、一時的に狙った敵を戦闘から排除できる。ただし、移動速度低下の時間はわずかなのでその効果に過剰な期待はしないこと。ダメージ系特殊技を持つ使い魔を狙うのもいいが、あと少しでトドメを刺せそうな使い魔をかばう壁役の使い魔を吹き飛ばし、確実に1体を落とすことに使用するのが有効だろう。なお、単数攻撃なので、[アリス]などと組ませると強力だ。

カイム

人獣でデッキを組むときに不足しがちなスキルをほぼ一人でカバーできるため、いろいろなデッキに組み込みやすい。[バロン]同様、アリスと組ませてもいいし、下で紹介しているパターンも強力。ダメージ系の特殊技を複数そろえてやるのもいいだろう。敵全体の弱体化だけでなく、単体狙いをする上でも有効な特殊技は汎用性が高い。炎属性のピンダメを使う相手が居た場合など、それ単体を狙ってゲージを減少させると効果的だ。

ドン・キホーテ

効果こそ[フェアリー]などには劣るものの、人獣ではありがたい低コストでATKを上昇させる特殊技を使う。開幕に、主力の高コスト使い魔と主人公を強化、[チェシャ猫]などと併用し弱点消失の効果を最大限に生かして受けるダメージを減らしてすことで、痛み分けに持ち込みつつ、セカンドパーティでの素早い再出撃を狙うといいだろう。効果は被るが、高コスト使い魔を強化した上での[ハーメルン]との併用も面白い。

ヤツフサ

特殊技を使用すると、ため状態に入り、その状態でもう一度特殊技ボタンを押すと効果を発揮する。基本的には、ストーンの上に陣取っての迎撃や、敵ストーン上に居座る相手に対して使用するなどし、無理矢理効果範囲に入れる使い方が有効。最大威力時のダメージはすさまじく、ついつい狙いたくなってしまうが、そのためには約7カウントほどかかるので、無理に最大威力までためないほうがいいだろう。

【宿星】一丈青扈三娘

特殊技の効果は、わずかでもアルカナストーンゲージが相手より少なければ最大効果を発揮するので接戦で強い。二回目の出撃などでしっかりHPを回復して体制を整え、わざと1パリン分相手に割らせた上で攻撃を仕掛けるのもアリ。その分リードしているときは効果が微妙。DEFもそれほど高くはないので、ほかに、強化、弱体系の特殊技をデッキに入れてその弱点をカバーできるようにしておきたい。

ワーウルフ

初期状態のATK上昇値は＋10と低目だが、攻撃を受けるたびに10ずつ加算される。DEF上昇や、炎属性への無敵、敵のATKダウンなどの特殊技と併用して受けるダメージを減らすことでその効果を最大限に発揮することができる。同じく攻撃を受けることで効果が上がる特殊技を使う[ヤ・シュトラ]との併用も面白い。攻撃を受けないと意味が無いので、とにかく相手に背を向けて近づき、逃げ切られないよう、なるべく接近してから特殊技を使おう。

SAMPLE DECK

王子の帰還デッキ

	使い魔名	フィールドスキル	サポートスキル	コス	SPD	攻	HP	ATK	DEF	属	弱	特殊技
主人公	カイム	ゲート／Wサーチ	Wレジスト	25	4	単	440	80	50	闇	炎	範囲内の敵全てに闇属性のダメージをあたえる 範囲内の敵の数が少ないほど威力が上がる。さらに、特殊技ゲージを一定量減少させる。[時・早]
主人公	チェシャ猫	-	複スマ／散スマ	10	4	単	390	35	40	闇	炎	範囲内の敵全てのATKを一定時間下げる。
主人公	オセロメー	-	Wゲージ	10	4	単	410	45	25	雷	炎	範囲内の敵・味方全てにかかっている特殊技の効果を消す。
	服部半蔵	パワー	リジェネ／単スマ	15	4	複	380	65	25	雷	炎	範囲内の敵全てに一定時間、被ダメージ(クリティカル以外)アップの効果を付加する
	【宿星】一丈青扈三娘	パワー／ゲート	-	30	4	複	450	75	50	光	炎	範囲内の味方全てのATK/DEF/SPDを一定時間上げる。さらに、味方アルカナストーンゲージが相手より少ない場合、効果が上がる。[時・早]
降魔	～背徳の騎士～	Wゲート／Wサーチ	Wレジスト／W単スマ	-	4	[illegible]	540	65	65	[illegible]	特	赤：範囲内の味方全ての通常攻撃を一定時間、複数攻撃にする。 青：範囲内の味方全ての攻撃範囲を一定時間、拡大する

高コストの新使い魔、[【宿星】一丈青扈三娘]と[カイム]を軸としたデッキだ。ここでは、コスト10枠に[チェシャ猫]を選択しているが、[カイム]だけで神族を相手にする自信があるなら、[カマプアア]や[ドン・キホーテ]にしてもOKだ。USは[アウェイク]と[サクリファイスU]にしておこう。

基本戦術は、敵撃破からの突破かエクセレント狙い。開幕は、高コストのどちらかと、低コスト二枚を使っての痛み分けを狙おう。このとき、相手が強化系の特殊技を多くそろえていた場合、[オセロメー]はしっかり生還させたい。そうすることで、セカンドパーティで[カイム]の特殊技のゲージ減少効果と[オセロメー]の特殊技を駆使することで、相手の強化系特殊技をほぼ使えない状況に持ち込むことも可能。その上で、[【宿星】一丈青扈三娘]の特殊技を使いせん滅を狙おう。

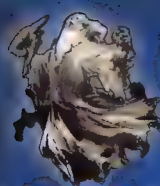
なお、ある程度ウェイトが長くなったら、[オセロメー]はどこかでわざと死滅させてしまおう。

試合終盤では、基本的には降魔を召喚、その青ボタンの特殊技を使い、[【宿星】一丈青扈三娘]の特殊技を重ね掛けし、範囲外からの攻撃でせん滅を狙う。移動速度アップの効果を生かして、敵の攻撃がなるべく当たらないような距離を維持しながら攻撃していこう。

ただし、雷が少なめな形なので、対海種に関しては服部半蔵の[サクリファイスU]を駆使したい。逃げ道を封じるように移動、USと各種特殊技を駆使してエクセレントを狙っていきたい。また、対不死においても、相手が五枚型であった場合など、エクセレントを取れそうな場面であれば、積極的に[【宿星】一丈青扈三娘]の[サクリファイスU]でのせん滅を狙っていこう。

重要となるのが、本ページ冒頭でも書いた降魔[～傾星の妖狐～]対策。可能であれば、[カイム]の特殊技を単体に当てて使えない状況で敵を追い払うのが理想。特殊技を狙うために前に出てきた瞬間を逃さないようにしたい。

不利な状況でこそ真価を発揮する[【宿星】一丈青扈三娘]の特殊技。降魔とのコンボは非常に強力だ。大きくリードされた状況からは、じわじわ取り戻して、時間切れ前での逆転に持っていくのが理想的な流れだ。

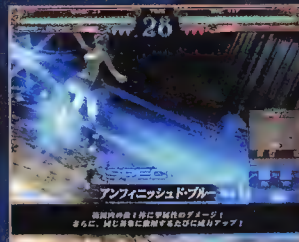
慟哭の狭間 オススメ控え選手.人獣といえばサポートスキル。低コストの中でも、有効なサポートスキルを持つのが、〈リジェネ〉と〈W単スマ〉を持つ[源義経]、〈レジスト〉と〈W単スマ〉を持つ[那須与一]、新カードでは〈Wレジスト〉と〈W単スマ〉を持つ[ドン・キホーテ]。あたりだろう。レアリティは高いが、サポートスキル重視ならこれらの使い魔はぜひ入手して組み込みたい。

神族

「慟哭」神族の見どころ

ある意味神族らしいというべきか、回復系の使い魔に加え、少々クセのある強化系やダメージ系の特殊技を使う使い魔が多く追加されることに。本作では魔種の［ツクヨミ］も合わせて三体目となる特殊地形を発生させる使い魔も居るのが特徴。これで、神族のみ特殊地形を発生させる使い魔が二体居ることに。また、かつてからの懸念であった、魔種対策として有効になるカードも複数追加されている点にも注目してほしい。ややデッキの形は制限されるものの、人気種族への対抗策として候補に入れておこう。

ウリエル

対魔種ではかなりの力を発揮する使い魔。特殊技使用後に再度特殊技ボタンを押すと最大で3回撃属性での攻撃ができるのだが、そのとき、ほかの特殊技などを誤爆しないようにしっかり［ウリエル］をロックしておこう。誤爆回避のために、一番最後に特殊技を使うのもアリだろう。効果範囲は狭いので、密集している使い魔が居ないのであれば、まず孤立している相手を単数スマッシュで攻撃しつつ、攻撃した相手に集中攻撃してもいい。

蒼崎青子

特殊技は、途中で別の相手を狙っても効果そのものは蓄積される。例えば、最初にAという使い魔を狙い、次にBを狙い、次の機会でAを狙うと、AにはLV2、BにはLV1相当の効果を発揮する。最初は強力な特殊技を使う低コストなどを狙い、次に高コストの使い魔を狙っておけば、3回目使用時にどちらを狙っても相応の効果を期待できる。また、常に戦場に居る主人公を狙ってダメージを上げ、降魔の召喚やUSの使用阻止を狙うのも有効だ。

久遠寺有珠

効果時間は2カウントほどと短め。しかし、ありとあらゆる攻撃を防ぐという点は優秀。本人のATKそのものはそれほど高くないので、味方単体などを強化する特殊技や、敵のDEFを大きく下げる特殊技を併用したい。また、特殊技を使用した有珠のみを前に出した上でダメージを稼いで、効果が切れたところで全員で戦闘に突入するのもいいだろう。対不死では有珠のサクリファイスはとても有効。選択肢の一つとしてセットしておきたい。

エリス

LoV1のころの［アフロディーテ］をほうふつとさせる特殊技は、［アルカナ］系のスキルを持つ使い魔を連れての強行突破が強力。ただし、自身のコストが低目で戦闘能力は低目なので、何かしら壁役兼攻撃役として高コストの使い魔と併用するのが理想。USで［アディション］をセットしておいて、突破に成功して大きくリードできそうなら使用、ダメだったときは降魔召喚、といった感じで状況に応じて使い分けていくといいだろう。

フェニックス

特殊技の効果は強力で、LV1で200、2で300…と大きな回復量を誇る。何かしらの強化系と併用し、前に出して攻撃をさせ、HPが減少したら特殊技を使用するという理想的な運用が可能。また、［サクリファイス］系のUSと併用すれば、効果中に大きなダメージを受けても、そのまま回復して居座ることも容易な上、弱体系の特殊技で大きなダメージを受けてもリカバリー可能な点などメリットは大きい。当然、［エンジェル］などの回復役との併用もアリだ。

【旋】風神&【轟】雷神

互いに使用することで、大きな効果を発揮できる特殊技を使う【旋】風神］と［【轟】雷神］の二体。二体同時での運用が基本となるが、その場合どうしてもコストの都合上デッキが制限される。しかし、その効果は旧［風神］、［雷神］に使用しても追加効果が発揮される。どちらかの使い魔を旧カードにすることで、ほかにコスト25か20の主力になる使い魔を入れたり、6枚型のデッキにしたり、と細かい調整も可能。双方の強化にこだわらずいろいろ試してみよう。

SAMPLE DECK 真・風雷デッキ

	使い魔名	フィールドスキル	サポートスキル	コス	SPD	攻	HP	ATK	DEF	属	弱	特殊技
主人公	アフロディーテ	Wゲートサーチ	-	10	4	単	410	30	40	炎	闇	範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージをあたえる さらに、敵サーチアイを封印中は威力が上がる。
主人公	やまたのおろち	-	複スマ	10	4	複	450	30	25	[illegible]	闇	範囲内の敵全てのDEFを一定時間下げる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。
主人公	【旋】風神	シールド	-	25	3	複	460	40	65	[illegible]	闇	自身と範囲内の味方1体のATKと移動速度を一定時間上げる。さらに、雷神を対象にした場合、互いに攻撃間隔を短くする。[時・早]
[illegible]	【轟】雷神	ゲート／Wサーチ	-	25	4	単	460	65	60	雷	闇	自身と範囲内の味方1体のDEFを一定時間上げ、弱点を消す。さらに、風神を対象にした場合、互いに闇属性の攻撃に対して無敵になる［時・早］
[illegible]	セラの天使	Wゲート	-	20	4	単	410	50	65	光	闇	範囲内の味方全てのＨＰを回復する。(範囲内の種族が神族の場合、大幅に回復する) [時・遅]
降魔	～蒼天の守護龍～	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	540	65	65	光	特	赤：範囲内の味方1体のATKを一定時間上げる。さらに、敵特殊技・必殺技の対象外になる。青：範囲内の味方1体のＨＰを回復する。さらに、DEFを一定時間上げる

互いを特化して強化させる特殊技を使う、［【旋】風神］と［【轟】雷神］を中軸としたデッキ。やや光属性が少なめの形になっているが、それが厳しいと感じたなら、［アフロディーテ］か［やまたのおろち］の代わりに［ヴィーザル］を投入、降魔を外した使い魔の属性にするのも可だ。

主な狙いとなるのは、高コスト二体の特殊技を相互に使用、前に出して壁にしつつ敵を撃破、減少したHPを［セラの天使］で回復してそのまま居座り……という流れでリードを奪うこと。

そのため、ファーストパーティはあくまで痛み分け狙い。セカンドパーティで万全の体制での攻撃が重要になる。［【旋】風神］が［シールド］を持っていることもあり、回復しての居座りさえできるなら、多少のリードは取り返せるので、ファーストパーティで無理をしてツートップの片方を落とされないように。

また、［やまたのおろち］は今回のバージョンアップで特殊技が強化されていることもあり、生還させることができれば、主力の特殊技のたまるまでの間やウェイト時間での戦闘を誤魔化すのに役に立ってくれる。［アフロディーテ］や主人公をうまく壁にして使い捨てることで生還させたいところ。

なお、対人獣などの場合、［【旋】風神］の特殊技を主人公に使いATKを上げ、［【轟】雷神］の特殊技のみ［【旋】風神］に使用、二体の使い魔を壁にしつつ主人公で攻撃、といった戦術も可能になる。相手の弱点属性に合わせて、強化する味方と使い分けをチョイスしていきたい。

USは、［アウェイク］と［サクリファイスU］が安定だが、回復に特化するならどちらかに［キュアオール］系や［リターンゲートU］をセットしてもいいが、よほどのことが無い限りは、なるべく降魔召喚につないで主力二体のさらなる戦力アップを計ろう。

お互いに特殊技を使用したときのこの二体の強さは相当のもの。相手が不死の場合を除き、特殊技の効果中は［セラの天使］攻撃に参加させないのも手。味方のHPが減るまで後方で待機して余計なダメージを受けないようにしたい。

慟哭の狭間 その他のカード。［【闇導】ワルキューレ］は、対海種として使うにはややATKが不足しているものの、特殊技でのスマッシュダメージは非常に高い。コストを上回る火力を発揮するので、スマッシュを丁寧に決める自信があるならオススメ。［ブーシャン］は移動速度ダウン系との相性が良い。ただし、味方パーティも効果対象になるので注意してほしい。

魔種

「慟哭」魔種の見どころ

魔種はやっぱり魔種、ということで今回も追加された使い魔は基本的には強化系の特殊技を持つ使い魔がメインとなる。シンプルなものから、特殊なものまで多種多様だ。その中でも、大きく能力を下げる特殊地形を使う使い魔も居たりと、こと戦闘に関しては一級品の種族。また、意外な点としては、今回新規に排出されるカードで、最もゲストキャラの多い種族となっている。特に、「ドラッグ・オン・ドラグーン」と、「ニーア・～」シリーズのゲストが多いので、シリーズのゲストに思い入れがあるならオススメの種族。

魔王

攻撃範囲拡大の効果を考えれば、当然のように複数攻撃の使い魔との併用が理想ではあるが、[カイネ]であれば、その特殊技と同時に使えばその効果を大きく向上してくれるだろう。それに限らず、何かしらの単体強化を使う使い魔との併用が安定。もちろん、〈サクリファイス〉系のUSとの相性も良いので、USが使える状態で、相手の逃げ道をうまく封鎖できていたら、積極的に併用してエクセレントを狙ってみよう。

カイネ

コスト20にして三つのスキルを所持しているのは魔種にとってはかなりありがたい点。貫通効果に加え、弱点消失の効果がある特殊技は、攻防一体の効果といえるが、DEFが高いわけではないので、思いのほかダメージを受ける。主人公を壁にしたり、DEFアップや相手ATKダウンの特殊技などと併用して運用したい。当然、ATKアップや攻撃範囲拡大の特殊技と相性が良く、〔サクリファイス〕系との相性も良好だ。

オーベロン

特殊技は、ファーストパーティで出撃し、特殊技を使用して帰還、三回目の出撃で効果を生かす、といった感じで繰り返し運用するのが理想。ゲートに引っ込めた状態を長く維持できれば、コスト30の使い魔をも超える能力をかなりの長時間発揮できるので、デッキに〈シールド〉スキル持ちの使い魔を多めに入れ、シールド交換からの割り合いで時間を稼ぎ、次の出撃での突破を狙ってみるのものいいだろう。

【創造】ガイア

この使い魔の特殊技は、当然降魔もカウントされるので、対降魔用として非常に優秀な使い魔といえる。通常の4体同士でもATKが100を超えるのだが、お互い降魔を召喚して5体同士でぶつかれば、そのATKは140を超える。降魔召喚の抑止力にもなるだろう。[～蒼天の守護龍～]などと併用すれば、単体で圧倒的な火力を発揮してくれる。なお、[サクリファイス]使用時は人数が多いうちに先に特殊技を使っておくこと。

【厄災】パンドラ

特殊技は、複数のフィールドスキルが効果アップに必要で、自身のスキル〈パワー〉、〈ガード〉のほかに三つでもそろえることができれば自身の能力が倍程度になる。そのため、[カイネ]、[モーグリ]など、まれに居る〈サーチ〉と〈ゲート〉の両方を所持する使い魔との相性が良い。また、スキルを二つ持つ降魔を組み合わせると終盤で大きな力を発揮してくれるだろう。ただし、同種スキルのW～、T～、は重複カウントされないので注意。

ツクヨミ

魔種としては珍しい高コスト、複数攻撃でかつ防御寄りのスペックを持つ使い魔。攻撃力に関しては、魔種の豊富な強化系特殊技や、自身の特殊技でカバーすることでカバーしていこう。ATKとDEF、さらに移動速度を下げる特殊地形を発生させる特殊技は、[サクリファイス]と併用すると効果範囲を拡大することも可能。ワンチャンスでのせん滅も狙える。また、[魔王]などと組ませて、特殊地形にはまった相手を射程外から攻撃するのもアリ。

SAMPLE DECK

エンターブレインSPデッキ

	使い魔名	フィールドスキル	サポートスキル	コス	SPD	攻	HP	ATK	DEF	属	弱	特殊技
主人公	アジルス	ハワー	-	20	4	複	430	60	35	雷	撃	自身の通常攻撃に一定時間、1度の攻撃で複数回のダメージをあたえる追加効果を付加する さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果か上がる。[時・早
	魔王	-	ケージ／W複スマ	15	3	複	380	60	30	炎	撃	範囲内の味方1体の通常攻撃範囲を一定時間、拡大する さらに、通常攻撃かスマッシュ攻撃になる(魔種の場合、効果か上かる)
	【創造】ガイア	サーチ	-	20	4	複	430	50	45	光	撃	フィールド内にいる敵・味方の合計数が多いほど、自身の攻撃力が一定時間上がる。
	サキュバス	シールド	-	15	3	複	380	60	30	闇	撃	範囲内の敵全てのATKとDEFを下げる
	妲己	サーチ	-	10	3	複	410	40	25	闇	撃	範囲内の味方1体の攻撃間隔を一定時間、短くする。さらに、特殊技の発動位置がマップ中央より奥であるほど効果が上がる
	【悪戯】フェアリー	Wゲート	-	10	3	単	370	55	25	雷	撃	範囲内の味方全てのATKを一定時間上げる。(魔種の場合、大幅に上がる)
降魔	～蒼天の守護龍～	Wゲート／Wサーチ	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	単	540	65	65	光	特	赤：範囲内の味方1体のATKを一定時間上げる。さらに、敵特殊技・必殺技の対象外になる。 青：範囲内の味方1体のHPを回復する。さらに、DEFを一定時間上げる

本誌136号に付属していた[アジルス]と、エンターブレインから書籍化された「まおゆう魔王勇者」シリーズで挿絵を描いている「toi8」氏によるイラストでカード化された[魔王]をデッキに組み込んだデッキ。本来なら、[週間ファミ通]も加えたいのだが……こちらは入手が困難なので割愛([アジルス]はまだまだ入手可能だぞ。その入手法に関しては下段欄外参照!)。

このデッキの狙いは、各種強化系の特殊技と、6枚型での回転力を生かしての突破、あるいはせん滅となる。開幕は、低コスト二枚と[【創造】ガイア]、または[アジルス]を連れての痛み分けを狙おう。もちろん、受けるダメージを抑えて敵を撃退できたのなら、そのまま居座って貪欲にリードを奪っていきたい。

セカンドパーティでは、コスト20の使い魔どちらかと[サキュバス]、[魔王]を連れて出撃して、その特殊技をコスト20のどちらかに使用して突破を狙う。出撃時、[魔王]の特殊技の攻撃範囲拡大の効果を生かし、気持ち早めに特殊技を使用、射程外から攻撃して接触前に有利な状況を作りたい。

6枚魔種デッキを運用する上で重要になってくるのが主人公のHPの管理と温存。あえて低コストの使い魔を壁にして使い捨て、主人公のHPを温存しての素早い再出撃を繰り返していきたい。

また、降魔召喚後に真価を発揮する[【創造】ガイア]は、ウェイトが累積していれば、降魔召喚の前に一度死滅させておき、相手が降魔を召喚したときに、万全の体制で戦闘ができるように調整したい。逆に、LV制の特殊技を使う[アジルス]は最優先で生還させたい。

USは〔アウェイク〕と〔サクリファイスU〕が安定だが、[【創造】ガイア]の性能と[～蒼天の守護龍～]での強化を考慮し、なるべく降魔召喚につなぎたいところだが、〔サクリファイスU〕使用時に[魔王]の特殊技を重ね掛けるのも非常に強力。闇属性がやや少ないので、それを補うために〔サクリファイスU〕を使うのも有効。

お互い降魔を召喚し、[【創造】ガイア]にすべての特殊技を使用すれば、拡大した攻撃範囲でATK200オーバー、かつオートスマッシュというとんでもない状態に! 相手が不死なら一瞬でせん滅することも可能となるだろう。

慟哭の狭間 〔アジルス〕はまだ入手可能!強力な使い魔でもある[アジルス]が付録の本誌136号は、エンターブレインの通信販売サイト「ebten(エビテン)」の「アルカディ屋」で購入可能! また、書店にて取り寄せることも可能なので、まだ入手していない人、これからLoVを始める人は在庫が無くならないうちにぜひともゲットしておこう。

「慟哭」海種の見どころ

今回、そして前回追加されたカードにより、回復系と、それを生かしやすい特殊技を持つ使い魔に徐々に特化することになった海種。LV制の特殊技も多いため、高い確率での生存と居座りを可能とした編成が組みやすくなった。

その分、全体的にベストの体制を整えるためにやや手間がかかるデッキが多くなったのも特徴。その分、型にはまったときの強さは本物。試合全体を通して、じっくりプランを立てて試合を運ぶのが好きなプレイヤーや、後半での爆発力を求めるプレイヤーにオススメの種族となっているぞ。

雪の女王

特殊技で上乗せさるHPは100で、8カウントほどで効果が消失する。なお、効果中に受けたダメージは、上乗せされた分から削られるので、例えば、HPマックスで使用したとき、効果中受けたダメージが100以下であった場合、効果が消失したときにはもとのHPに戻るだけなので安心だ。HP回復の特殊技は汎用性が高く、どんなパーツとも効果的に運用が可能ではあるが、その性質上、[セドナ]との併用が分かりやすく強力だろう。

セドナ

やはり、[【祝福】テティス]や[雪の女王]との併用で効果をアップさせるのが基本。[【躍動】アナンタ]のようなHPの多い使い魔との併用も考えよう。とはいえ、通常時もそれなりの効果はあるので、出し惜しみしすぎないように。なお、当然降魔のHPも加算され、召喚時に特殊技を使用すれば、それだけで不死の[グレート・ハーロット]の最大効果をも上回る。降魔召喚時に[雪の女王]の効果を加えれば弱点も消失できるぞ。

【幽】ミストドラゴン

自身が死滅するほど効果が上がるため、特殊技を使用しつつ、早い段階から壁役として捨て駒にしていく。3段階目ともなれば、+60すつという強烈な効果に変化する。コスト15の使い魔としては破格の能力になるので、序盤は痛み分け狙いで終盤に勝負を仕掛けたい。ただし、時間的に試合中撤退できる回数は限られているので、2回死滅させるぐらいを目安に行動するといいだろう。

【御伽】乙姫

最初は微々たる効果時間だが、LV3ともなればかなりの効果時間になる。[アリオーシュ]や[ニクサー]と重ね掛けしての運用も効果的。LVが上がったら、自身のDEFの高さを生かし、前に突出させて特殊技を使用、そこから一旦離れ、効果が大きくなったところで戦闘を仕掛けたい。[【祝福】テティス]や[雪の女王]と併用すれば、生き残る確率も上がるので、デッキに一緒に組み込んでみるといいだろう。

アリオーシュ

その効果は非常に高く、ほかの特殊技との連係で大きな力を発揮してくれる。攻撃間隔が短くなる特殊技や、さらに能力をダウンさせる特殊技と併用することで効率を上げよう。コストは低いので、主人公などを壁にして後ろから攻撃させ、最優先で生還させるようにしたい。なお、この使い魔と、コスト10の使い魔だけでは撃属性は明らかに不足。主人公を撃にするか、[B★RS]と併用するなどして、魔種対策も万全にしておきたい。

竜吉公主

特殊技は、ダメージが非常に高い(いわゆる一般的なピンダメの威力をはるかに上回る)だけでなく、先撃ちで敵主力使い魔の特殊技を制限できるというのが最も大きなポイントだろう。雷属性のダメージ技を使う相手に使用しておけば、相手がそれを強引に使用したときも最低限痛み分けに持ち込みやすい。特に、相手が降魔召喚後に使い魔の特殊技を使用した場合、先行入力で優先的に降魔を狙って動きを制限していきたい。

海の恵みデッキ

上限突破を含む回復系の使い魔と、HPの残量で効果が変わる使い魔を組み合わせ、戦闘を持続する能力に優れた形に仕上げたデッキ。

HPの残量が特殊技の効果にも大きく影響するデッキなので、とにかくなるべくHPを万全な状態にして出撃するのが重要。開幕は、[【躍動】アナンタ]のコピー能力を生かしてそれを壁にしつつ痛み分けを狙い、[雪の女王]、[セドナ]、[エキドナ]のベストメンバーを万全の状態で出撃させたいところ。とにもかくにもそのメンバーでの出撃が大事なので、場合によっては[【祝福】テティス]も壁にしてしまっても構わないだろう。特に、[セドナ]は非常に打たれ弱いので、拡散攻撃を生かして後方から攻撃させたり、まずほかの使い魔に攻撃を受けさせてそのすきに一瞬だけ前に出す、といった方法で被ダメージを抑えたいところ。このメンバーで出撃したら、接触前に[雪の女王]の特殊技を使用、[セドナ]でDEFを上げて敵撃破後に[エキドナ]で回復、といった形に持ち込み、そのままリードを奪いたい。

しかし、実はこのデッキの本番は降魔を召喚してから。上でも述べた通り、[セドナ]の特殊技は降魔を含めればその効果が跳ね上がる。そこに、[～廃滅の機神～]の特殊技の効果も加えれば、受けるダメージを大幅に軽減しつつ、相手に与えるダメージを増加できるので、かなりの突破力が期待でき、さらに回復系特殊技をすべて突破後まで温存することも可能だろう。

それを狙うために、ウェイトが溜まっていたら、あえて[セドナ]をどこかで死滅させておくのも手。とにかく終盤が勝負のデッキなので、降魔召喚までを見越したプランを立てておきたい。

USも、LV2のほうには[キュアオールU]か[リターンゲートU]をセットして回復とリカバリーに特化しておきたい。なるべく降魔召喚につなぎたいのだが、うまく序盤で大きくリードできたときなどは、これらを駆使してそのリードを守りきるように動くのもアリだ。

	使い魔名	フィールドスキル	サポートスキル	コス	SPD	攻	HP	ATK	DEF	属	弱	特殊技
主人公	雪の女王	シールド／サーチ	-	25	3	複	460	45	60	光	雷	範囲内の味方全てのHPを回復する さらに、一定時間最大HPを上昇させる。(範囲内の種族が海種の場合、効果が上がる)[時・遅]
	セドナ	パワー／Wゲート	散スマ	25	4	散	500	80	35	炎	雷	範囲内の味方全てのDEFを一定時間上げる。範囲内の味方全てのHPの合計値が多いほど、効果が上がる。さらに、HPの合計値が一定量を超えると弱点が消える。[時・早]
	エキドナ	Wサーチ	-	20	3	単	430	45	65	闇	雷	範囲内の味方全てのHPを回復する。(範囲内の種族が海種の場合、大幅に回復する)[時・遅]
[illegible]	【躍動】アナンタ	Wゲート	-	10	4	単	610	10	10	闇	雷	範囲内の敵使い魔1体のATK/DEF/SPD/通常攻撃方法を一定時間、自身にコピーする。
[illegible]	【祝福】テティス	ガード	Wリジェネ	10	4	複	410	20	45	炎	無	範囲内の敵使い魔1体のATK/DEF/SPD/通常攻撃方法を一定時間、自身にコピーする。範囲内の味方1体のHPを回復する さらに対象が死滅するまでの間、最大HPを上昇させる 自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。(海種の場合、大幅に上がる)[時・遅]
降魔	～廃滅の機神～	Wゲート	W単スマ／W複スマ	-	4	複	540	45	65	撃	特	赤:範囲内の敵全てが一定時間、敵特殊技の対象外になる さらに、特殊技の効果を消す。青 範囲内の敵全てのATKとDEFを一定時間下げる

手間はかかるが万全の状態でのコンボはかなり強力! 最低でも、[セドナ]+[～廃滅の機神～]のコンボを使用できるようにしておけば、突破後に回復系の特殊技がたまるまで待つこともできるので、しっかりと体制を整えておきたい。

慟哭の狭間 デッキ補足:[【躍動】アナンタ]は、相手のすべての攻撃能力をコピーする。ということは、属性も変化する!? いやいや、さすがに属性まではコピーできないので、相手が神族の場合弱点が突けなくなる、ということはないし、雷属性の[【躍動】アナンタ]にもならない。[【躍動】アナンタ]を使うときは、主流となっている使い魔のコストやATKをよく研究してデッキを組もう。

不死

「慟哭」不死の見どころ

不死といえば、ひとクセある使い魔が特徴のある種族だが、今回はそれに加え、比較的使いやすい強化系の特殊技も加えられた。これにより、[モルガン]や[グレート・ハーロット]と併用、交互にパーティに入れることで強化系に特化した形でデッキを組むことも可能になった。これまで不死に不足していた低コストのダメージ系の特殊技も一気に三体追加されたことにより、いわゆる「毒」に頼らなくてもさまざまな形のデッキを組むことも可能になったといえるだろう。もちろん不死らしい変則カードもあるぞ。

ウロボロス

ATKとDEFが両方上昇する特殊技は、効果は強力だが、最終的に自身のHPが半分ほど持っていかれることに。ほかの強化系や弱体系の特殊技と併用して、瞬間的なせん滅力をしっかり上げておきたい。また、当然[キュアオール]系の特殊技と相性が良い。それが使えないときや、降魔を召喚したい場合は、あくまで痛み分け用と考えておこう。そのため、リカバリーを素早くするため、主人公のみ効果から外して使うのもアリだろう。

実験兵器7号

人獣の[【宿星】一丈青扈三娘]同様、わずかでもアルカナストーンゲージが少なければその効果が上昇する。縦長の広い範囲なので、側面から回り込んで敵を多く特殊技の範囲に入れられるのが理想。例え最大効果が発揮できなくとも、対神族においてコスト10で大きなダメージを期待できるのはありがたい。コスト10で闇属性を使いたければ最有力候補として考えておこう。同じコスト10の[静御前]と併用して闇纂を誤魔化すのも有効。

クリーピィ

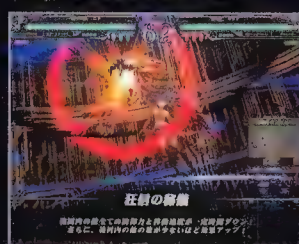
ゲート内の回復力をアップさせる特殊技は非常に効果が長く、数十カウント持続する。移動速度が遅くなりがちな不死にとってはありがたい特殊技ではある。とりあえず開幕に出撃させ、生還させて特殊技を使って素早く出撃という形が作れれば理想。帰還速度を上げる[デュラハンランサー]と併用すれば、再出撃までの時間をかなり大幅に短縮できる。そこでさらに罠などと併用すれば、先にストーンに陣取って罠を設置することも可能だ。

ドリアン・グレイ

特殊技のATK上昇値は、通常時の[モルガン]などを上回り、LV3ともなれば弱点も消えるので攻防一体の強力な特殊技となる。この使い魔の特殊技で注意する点は、主人公を含まない点。相手の全体強化などには力負けすることもあるので注意。コストが15と低いおかげで、[モルガン]や[グレート・ハーロット]と同じデッキに入れやすい。それらと交互に使ってチャンスを待つか、重ね掛けで強行突破を狙っていくといいだろう。

【禁呪】バーバヤーガ

DEFダウンの効果がある特殊技は、LV制なのだがLV1でもかなりの効果。攻撃範囲の変化はリリスと同タイプなので非常に使い勝手がいい。同じコストで同属性、さらに同じスキルを持つ[【崇拝】キュベレー]や[ブラムス]も居るが、すべて通常攻撃範囲が違うのがポイント。拡散攻撃が好きならこの使い魔がオススメ。なお、この使い魔だけでは撃属性は不足なので、[静御前]や撃属性の降魔と併用して魔種対策を怠らないように。

【崇拝】キュベレー

DEFダウン＆移動速度ダウンの特殊技は、単体に使用すれば生還がかなり困難なレベルまで能力が低下する。高コストが軸のデッキには単体掛けを狙ってみるといいだろう。また、二体掛けぐらいであれば、[リッチ]などの特殊技を重ね掛けすれば移動速度を大幅に低下させることが可能。戦闘だけでなく、制圧戦になったときもそれで相手の動きを抑えてアルカナストーンやシールド向かって優位な状況を作ることも可能だぞ。

SAMPLE DECK

狂信者の崇拝デッキ

	使い魔名	フィールドスキル	サポートスキル	コス	SPD	攻	HP	ATK	DEF	属	弱	特殊技
主人公	【崇拝】キュベレー	シールド	Wレジスト	25	3	単	440	60	70	撃	光	範囲内の敵全てのDEFとSPDを一定時間下ける 範囲内の敵の数が少ないほど効果か上がる。
主人公	【覚醒】モルガン	ゲート	単スマ	15	3	単	420	25	65	闇	光	範囲内の味方全てのATKを一定時間上げる さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は効果か上がる。不死の場合、大幅に上がる
主人公	リッチ	ガード／シールド	-	15	3	複	400	30	55	闇	無	範囲内の敵2体のSPDを一定時間下げる。さらに、攻撃間隔を長くする。[時・遅]
主人公	ドリアン・グレイ	シールド	Wレジスト	15	3	散	440	30	55	雷	光	範囲内の味方使い魔全てのATKを一定時間上げる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびにSPDアップ・弱点消失・敵必殺技・特殊技対象外の順に効果か追加される。(不死の場合、効果が上がる)
[illegible]	静御前	Wサーチ	-	10	3	複	410	30	35	撃	光	範囲内の敵2体に撃属性のダメージをあたえる さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は威力が上がる
[illegible]	【怒】ジャンヌダルク	-	レジスト／W単スマ	10	3	複	450	30	25	雷	光	自身のATK/DEF/SPDを一定時間上げる さらに、範囲内の味方使い魔を死滅させる 死滅させた使い魔の数が多いほど、効果か上がる。[時・遅
降魔	～傾星の妖狐～	Wゲート／Wサーチ	Wレジスト／W単スマ	-	4	単	540	65	65	炎	特	赤:範囲内の敵2体に炎属性のダメージをあたえる。さらに、ATKを一定時間下げる。青:範囲内の敵2体に一定時間、被ダメージ(クリティカル以外)アップの効果を付加する。さらに、DEFを下げる。

生まれ変わった[【崇拝】キュベレー]を軸に、強化系と妨害系の特殊技をバランスよくそろえた形。6枚型ゆえに大きな爆発力は無いものの、全使い魔3速で、戦闘、制圧のバランスがいい。

ファーストパーティには[静御前]を連れ、痛み分け狙いに徹底したい。可能であれば、〈シールド〉スキルを持つ使い魔を二体連れ、相手を自陣右ストーン側に誘導して素早く帰還できるポジションで戦闘をしたい。

セカンドパーティでは、[リッチ]と[【崇拝】キュベレー]を連れ、中央突破のフリをする。そして向かってくる相手にその特殊技を重ね掛けしてシールド封印から右のストーンの制圧……といった流れまでつなげるのが理想。

相手が右から出てくるなら、シールドを封印、追ってきたところをやはり重ね掛けで速度を落として逃げる、といった戦術も取れる。相手が特殊技の範囲外の一定距離を維持してしっかり追ってくるのであれば、普通に戦闘を挑んでもいいだろう。特殊技の重ね掛けと強化系の併用をすれば、一方的に負けることはあまりない。敵主力二体ぐらいを[【崇拝】キュベレー]の特殊技で弱体化させて死滅、あるいは大きくHPを減らし、次の戦闘を優位に運べるようにしたい。

[ドリアン・グレイ]は、[【覚醒】モルガン]と交互に使うことで、ウェイト時間をゲートの中で消費しつつ運用したい。LVの上がった終盤であれば、その二体の重ね掛けを狙うのもアリ。

なお、戦闘に特化するなら、[リッチ]を[グレート・ハーロット]に変えてもいい。[ドリアン・グレイ]と併用すれば、[グレート・ハーロット]も最大限の効果を発揮できる。LV3の弱点消失とあわせれば、驚異の突破力も期待できる。また、人獣を主人公だけでさばけるようであれば、降魔は雷属性のものに変えてもいいだろう。

USは、LV2に[サクリファイスU]か[リターンゲートU]をセットしておきたい。雷属性の不足と素の攻撃力の低さをUSで補えるようにしておこう。

この状況を作れれば、優位に試合を運べる。[【覚醒】モルガン]を連れて行ければ、シールド封鎖後の戦闘で最低でも痛み分けに持ち込みやすくなる。シールド交換時も同様。そこにほかの特殊技を加えれば一方的に負けることは少ない。

新使い魔カードリストは100ページに掲載しています！

慟哭の狭間 デッキ変更のススメ:[【禁呪】バーバヤーガ]の項目で述べた通り、コスト25の撃属性、かつ〈シールド〉を持つ使い魔は攻撃範囲が違うものがそろっている。上記のデッキは、単スマ狙いの[【崇拝】キュベレー]、魔種メタ特化の[ブラムス]、汎用性の高い[【禁呪】バーバヤーガ]、と、使い手の好みでパーツを変更することも可能。いろいろと組み替えてみよう。

新要素大量追加で戦場は激変!?

BORDER BREAK エアバースト

無限の領域へ

ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.7

■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法　：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：2012年春予定
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム　：ALL.Net

新要素満載で2.7にバージョンアップ。詳しい情報は来月号に掲載するとして、本号では先出し情報を、いち早くお届け！

Text：OYZ

『BB』Ver.2.7最新情報

新ブラスト・ランナーに、衛星からの地表攻撃、新アクションなど、戦場は新しい局面へと移行する。

新アクション登場！

↑ブラストによるタックル攻撃！　どのような操作なのか？　兵装ごとに新アクションがあるのか？　すべて謎のままだ。いずれにしても新アクションを使った新しい戦法が生み出されるだろう。

衛星からの地表攻撃！

↑なんと衛星を使って宇宙から地表への攻撃が可能に！　敵ベースへの攻撃も可能なのだろうか？　ただ、衛星で敵ベースを攻撃するのは、そう簡単にはいかないだろう。また、ミニマップをよく見ると、拡大縮小がしやすくなっているのが分かる。細かい部分までリニューアルされているようだ。

謎のブラストランナー発見！

左のブラスト・ランナーは、Ver.2.7登場の新機体。新兵の時に乗ったあの機体に酷似しているような……既存機体の最新鋭機という可能性も？　その性能に注目だ。

→こちらも左のブラストと同じ機体と思われる。この機体のほかにも、新しいパーツや新武器が数多く追加されることが予想される。カスタマイズ面での大きな変更はあるのだろうか？

アルカディアボダ部がVer.2.7 かってに 大胆予想!!

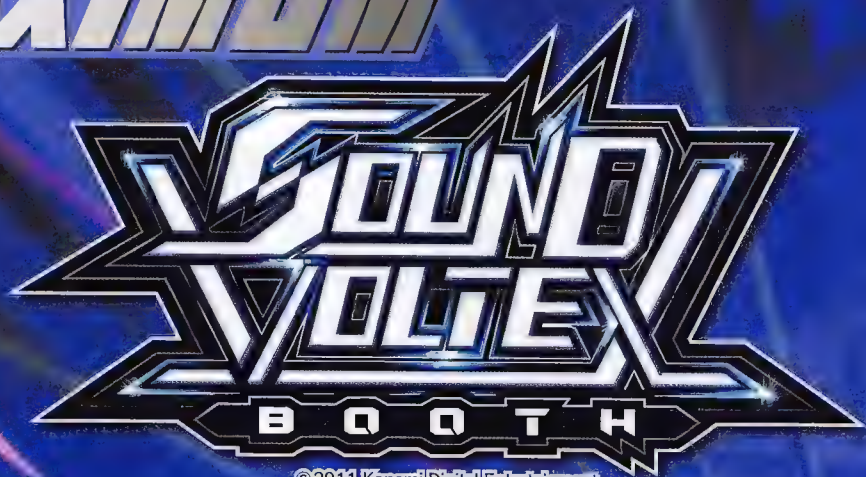
部員むら：部長！　極秘情報によると、ポイントの修正が入るらしいですよ！
部長oyz：なに～～～！　もしかしてコア攻撃で、100pt入っちゃうとか？
部員むら：さすがにそれはないっしょ。
部長oyz：じゃあ、CP増減の見直しかな？　上位クラスはチームが勝ってもCPが減るときがあるからなぁ～～。もう少し、チームの勝利とクラスの維持の両立がしやすくなるといいなぁ。
部員むら：それは可能性ありそうですね。
部長oyz：あと、重火のバリアユニットを削ると貢献ポイントが入ったら面白そう。
部員むら：榴弾やエアバスターで撃破したら、遠距離支援とかどうですか？
部長oyz：絶対却下！　前に出たくないだけだろ！
部員むら：え～～～（泣）。

アルカディアボダ部構成員	
部長OYZ	現在S4。元強襲乗り。今はバリア重火で戦闘に明け暮れる毎日。
平部員むら	現在A3。後方からの榴弾援護をこよなく愛する。若干、狙撃に浮気中。

ゲームが円熟期をむかえ、プレイヤーの実力が均衡している。より的確なクラス分けに期待したい。

102～107ページでは現行バージョンの攻略記事を掲載！　こちらも要チェック！

BEMANI情報満載でお届け!

BEAT MAXIMUM

SOUND VOLTEX BOOTH

©2011 Konami Digital Entertainment

BEMANIシリーズ完全新作!

SOUND VOLTEX BOOTH
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン+2アナログデバイス
■発 売 日：稼働中(2012年1月18日より順次稼動)
■使用基板：—

ネットから始まる新しいBEMANIシリーズ!

楽曲にエフェクターを加え、さまざまな変化を楽しむ音楽ゲーム『SOUND VOLTEX BOOTH』は今までのBEMANIシリーズの常識をくつがえす、新しい試みにあふれたタイトル。「みんなで創る音楽ゲーム」をコンセプトに、ユーザーが中心となってゲーム内のさまざまなコンテンツを制作することが可能。例えば、収録されている楽曲はニコニコ動画やYoutubeなど、いわゆる動画サイトなどで活躍しているアーティストたちが提供しており、オリジナル楽曲はもちろん、「凛として咲く花の如く」などBEMANIシリーズを代表する人気曲のREMIXなども収録されている。これらの楽曲に『SOUND VOLTEX BOOTH』自慢のアナログデバイスを使い、エフェクターを加えることで、ゲームを遊びながら迫力のあるサウンドが楽しめるのだ。BEMANIクリエイターたちが満を持して送るユーザー参加型音楽ゲーム『SOUND VOLTEX BOOTH』。今年の目玉になること間違いなしだ!

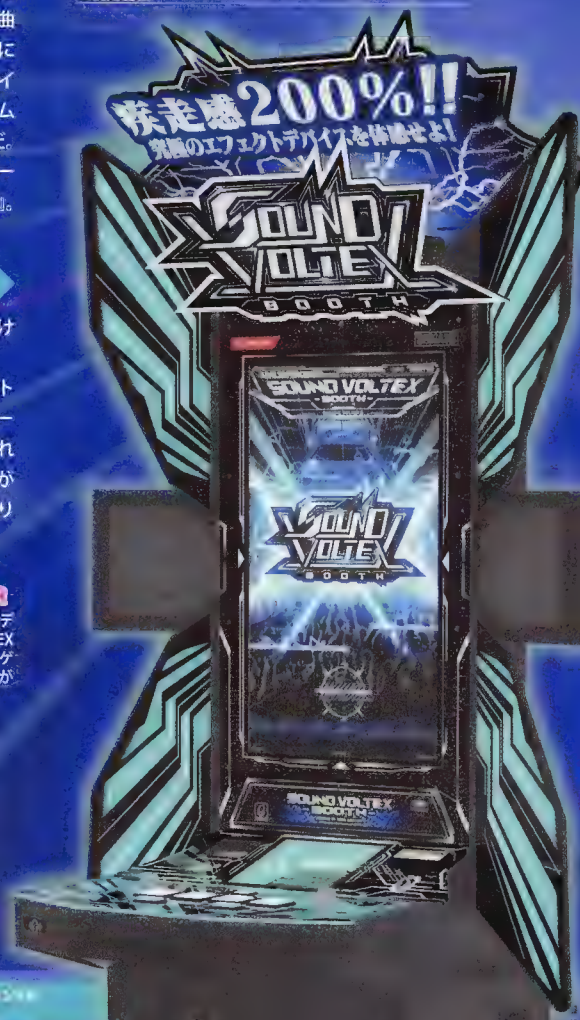
BOOTHとFLOORからなる新しいかたち

特設WEBサイト「SOUND VOLTEX FLOOR」はユーザーが創ったさまざまなコンテンツを『SOUND VOLTEX BOOTH』へ収録するユーザーとゲームの架け橋の役割を持つ。ここに投稿したアイデアが採用されることで、『SOUND VOLTEX BOOTH』で遊べる要素が増え、『SOUND VOLTEX BOOTH』を遊んだプレイヤーが「SOUND VOLTEX FLOOR」に投稿する。これらが相互に関係していくことで『SOUND VOLTEX』全体のコンテンツが進化し続けていくのだ。

募集項目はオリジナル楽曲やREMIXコンテストのほかにも、楽曲で使用されるジャケットやアピールーカードといったイラスト系の募集も予定されている。作曲は難しいけど、イラストなら自信がある。そんなユーザーも『SOUND VOLTEX』を盛り上げる一員になれるので、ぜひ挑戦してほしい。

SOUND VOLTEX BOOTH
メインとなる『SOUND VOLTEX BOOTH』。ランキング上位を目指してゲームをプレイすることはもちろん、『SOUND VOLTEX FLOOR』に投稿するためにも、まずは本機でのプレイを楽しもう!

SOUND VOLTEX FLOOR
『SOUND VOLTEX BOOTH』に送るアイデアが浮かんたら『SOUND VOLTEX FLOOR』に投稿た。見事採用されればゲームセンターで君の創ったコンテンツがユーザーに遊ばれるぞ。

三つのアクションで楽曲に「エフェクト」を追加!

縦に長い新感覚のゲーム画面 スコアを狙いクリアを目指せ!

ド迫力の縦長画面と豪快なエフェクトが楽しめる本作。操作や画面の見方も直感的で分かりやすいので、新規タイトルだが気軽にプレイできるぞ。

❶クリティカルライン
本ゲームの判定ライン。画面上方向から向かってくるオブジェクトがクリティカルラインに重なったら、手元にあるボタンでアクションする。判定はCRITICAL、NEAR、ERRORの三種類で、タイミングが合えばCRITICALと表記される。

❷エフェクティブ・レート
ボタンを押した判定によって増減されるゲージ。楽曲終了時に70%以上あればステージクリア。

❸スコアとコンボ
楽曲プレイ中のスコアとコンボを表示。高得点を獲得してランキング上位を目指そう。

❹アピールカード
ゲーム開始時に選択するアピールカードを表示。カードネームやアイコン、称号なども掲載されるぞ。

▼ゲーム画面

DJミキサーのようなコントロールパネルで直感的なエフェクトを加える!

ゲーム中は六つのボタンと二つのアナログデバイスを操作し、楽曲にエフェクトを加えていく。

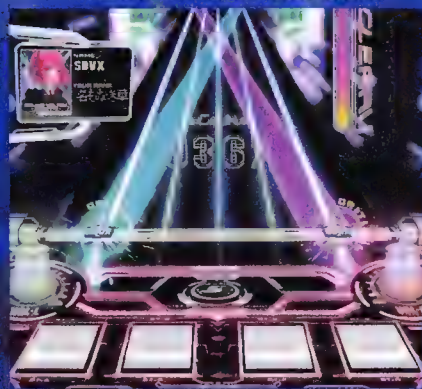
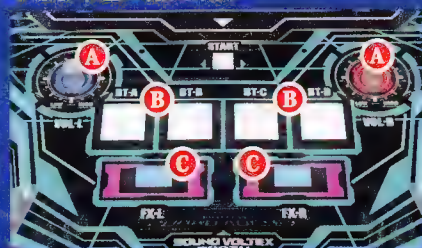
Ⓐアナログデバイス
青のラインがなら左、ピンクのラインなら右のアナログデバイスを回すように操作する。画面に表示されるラインに沿って動かそう。

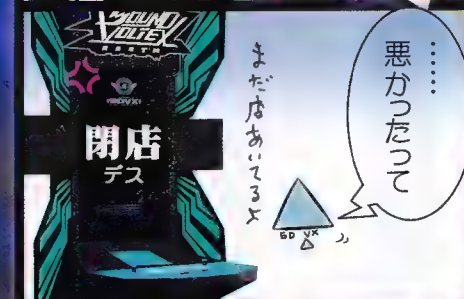
Ⓑショートボタン
薄く白いオブジェクトがきたらショートボタンをタイミングよく押していこう。

Ⓒロングボタン
黄色のオブジェクトはロングボタン。ラインが消えるまで押し続けよう。

▼コントロールパネル

なだらかなラインは少しづつ回す!

なだらかなラインはアナログデバイスをゆっくり回し続けるか、回転させずに少しずつ回す方法がベター。楽曲の難度が上がると変則的なラインをなぞる必要が出てくるので、本作でスコアを出すにはアナログデバイスのスキルは必須項目だ。

直角ラインは一気に回せ!

直角のラインはアナログデバイスを一気に回すアクションの指示。クリティカルラインに重なった瞬間に、アナログデバイスをグイッと回してみよう。中には成功すると画面が回転する豪快なエフェクトがかかるのでぜひ体験してほしい。

リーフレットなどで掲載されてる本作の公式四コマ「レイシスちゃん」がアルカディアに出張! 次号も掲載予定なのでお楽しみに!

キャラクターにも注目!

レイシス(左)
「SOUND VOLTEX」のナビゲーターを務める。ちょっぴりおっちょこちょいな一面も見せる女の子。

つまぶき(右)
アナログデバイスから生まれたつまみの精。レイシスの天然ぶりに振り回される大変な役割を持つ。

ゲームシステムとサウンドのキーマンを直撃！

dj TAKA × DJ YOSHITAKA スペシャルインタビュー

PROFILE

dj TAKA（写真左）

『beatmania IIDX』シリーズをはじめ、さまざまなBEMANIシリーズを支えるサウンドプロデューサーでbeatnation Recordsの代表。今作でもサウンドプロデューサーとして、これまでのBEMANIシリーズとは異なる新たな楽曲をまとめる。

DJ YOHISTAKA（写真右）

『beatmania IIDX』シリーズへの楽曲提供をはじめとするBEMANIコンポーザーとしての活躍に加え、『REFLEC BEAT』シリーズからゲームディレクターとしても活躍しているBEMANI界きっての仕掛人。今作ではゲームディレクターとして完全新作タイトルを統括する。

「演奏する」から「エフェクトを加える」へ

――『SOUND VOLTEX BOOTH』稼働記念ということで、お二方に集まっていただきました。本作品の企画がスタートする経緯、ゲームコンセプトについてお聞かせください。

YOSHITAKA 『SOUND VOLTEX』の企画自体は『REFLEC BEAT』と同じ時期に案が出ていました。実は、二つのプロジェクトを同時に進行していて、先に稼働となった『REFLEC BEAT』の稼働中にも、『SOUND VOLTEX BOOTH』は開発を重ねていて、今ようやく発表できる段階になりました。コンセプトとしては、従来の音楽ゲームの楽しさを残しつつも、新たなお客様を増やしていきたい。『REFLEC BEAT』ではできなかったことを、こちらで挑戦しています。

――従来のBEMANIシリーズとは異なり、楽曲にエフェクトを加えて楽しむプレイスタイルが特徴的でした。この要素は、どの段階から案が出ていたのでしょうか？

YOSHITAKA 演奏するのでは無く、完成した音楽に対して何かをするというコンセプトは企画を出した段階からありました。正しく演奏することで、正確な音楽が鳴るという従来とは逆の発想から入っています。そして、いろいろ検討した結果、僕らが得意なスタイルに仕上がったのかなと思います。今の音楽制作の常識、ツールの普及から考えると、イメージしやすいゲーム性かもしれません。

――DJミキサーのつまみのようなアナログデバイスも特徴的ですよね。

TAKA ライブイベントで僕らがDJ機材を操作しているときに、つまみを回す動作や、ボタンを押す動作をよく見るかと思います。こういった「あれってどういう効果があるんだろう？」という疑問を、ゲームを通じて体感してもらいたいです。エフェクターを操作して、音が変化するのを楽しんでもらおうというコンセプトがあったので、つまみのようなアナログデバイスは初めから採用したいと思っていました。最初はもっと、DJ機材に近いインターフェイスから始まり、いろいろな試行錯誤を経て、でた答えがこの形です。

YOSHITAKA 研究期間はかなり長かったですよね。

TAKA 『REFLEC BEAT』はこれまでのBEMANIシリーズの延長線上で発展したタイトルなので、制作しやすい作品でした。しかし、『SOUND VOLTEX BOOTH』は新しいチャレンジが多かっただけに、少々時間がかかりましたね。

――縦に長い筐体デザインも特徴的と感じました。

YOSHITAKA 縦長のゲーム画面とエフェクトの豪快さでアイキャッチ効果は抜群です。演奏中の画面はBEMANI機種の中でも特に派手だと思いますよ。画面が斜めになったり、回転したりするので、アグレッシブなプレイ感を楽しんでもらいたいです。

これまでのBEMANIシリーズとは異なる新たな収録曲の一部を紹介

インタビューでも記載している通り、現状は今までのBEMANIシリーズで活躍しているコンポーザーの名前が無い。しかし、動画サイトなどで活躍している新規アーティストがBEMANI楽曲をリミックスするという未だかつて無い楽曲が満載だ！　BEMANIの新時代をぜひ体験しよう!!

凛として咲く花の如く スプーキィテルミィンミックス
マチゲリータ

smooooch・∀・KN mix
KN
Illustrated by: もとこ

「月風魔伝」龍骨鬼戦 yks Remix
yuukiss
Illustrated by: リトルバッファー

Ha・lle・lu・jah
SOUND HOLIC feat.Nana Takahashi

楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名
ALBIDA Powerless Mix	無力P	smooooch・∀・KN mix	KN	Ha・lle・lu・jah	SOUND HOLIC feat. Nana Takahashi
Broken 8cmix	iroha(sasaki)	Evans VolteX Pf arrange	cosMo＠暴走P	「月風魔伝」龍骨鬼戦 yks Remix	yuukiss
凛として咲く花の如くスプーキィテルミィンミックス	マチゲリータ	[illegible]	[illegible]		

VOLTEX MEMO **専用コントロールパネル:**試作と研究を重ねて制作された「SOUND VOLTEX BOOTH」のコントロールパネル。初期段階に作られたバージョンでは、よりDJ機材に近く、アナログデバイスが8個もあったり、巨大なターンテーブルが二つも設置されていたバージョンもあったとのこと。これからのBEMANIイベントではコンポーザーの手元の動きにも注目してみてはいかがだろうか。

皆さんに参加していただくゲームを作りたかった

――今回の収録曲はどのようにして決まったのでしょうか？

TAKA　昨今のネット音楽シーンの力強さには以前から注目していてBEMANIがどう関わるか、そのイメージを模索しているときに『SOUND VOLTEX』の企画が立ち上がり、みなさんに参加してもらう音楽ゲームを作りはじめました。そこからは、動画サイトなどで音楽を発表されているクリエイターさんたちに声を掛け、BEMANIシリーズの楽曲をREMIXしてもらったり、オリジナル楽曲の制作などを依頼していきました。

――BEMANIシリーズにBEMANIアーティストの名前やライセンス楽曲が無いという、思い切ったコンセプトですよね。

YOSHITAKA　BEMANIシリーズも増えてきて、ライセンス曲を遊ぶなら『REFLEC BEAT』や『jubeat』。KONAMIオリジナル楽曲を中心にプレイするなら『beatmania IIDX』などがあるじゃないですか。そんな中で『SOUND VOLTEX』が持つ音楽のイニシアチブはどこにあるのか？　そのジャンルを選定するかを考えると、ここ数年で著しく進化しているネット音楽かなと思いました。賛否両論はあることは理解していますが、その中からどういう風に進化していくのか、みなさんも参加していただき、一緒にこのゲームが成長するところを見届けていきたいという意味を込めて、まずはネットで活躍しているクリエイターさんたちが中心になっています。

TAKA　こうした選定の背景にあるのは、動画サイトなどで公開されている方々の作曲レベルがとても高いというところも関係しています。ここ数年でコンピューターやツールの進化にともない、プロとの差が無くなってきたと感じました。それなら門を開いて、こういった方々にどんどん挑戦してもらおうと至ったわけです。今回お願いしたクリエイターさんの中には、BEMANIシリーズの影響を受けて楽曲制作を始めたという人も居て、BEMANIシリーズとの融和性もよく、『SOUND VOLTEX』にもすごくマッチしていると思います。

YOSHITAKA　土台はできあがったので、これからが『SOUND VOLTEX』の見どころですよ。作曲以外にもイラスト担当者も名前を出しているので、今後はイラスト部分もユーザーと一緒に作っていきたいです。本作には、メインキャラクターに「レイシス」というキャラクターが居ます。このゲームはユーザーが育てるコンテンツを目指していますが、その指針となる役割りを持つのがレイシスです。彼女を中心とした企画もありますので、これからの活躍に期待してください。彼女のイラストも描いてくれるとうれしいですね。

――そして、こういったユーザーのコンテンツ提供を支える役目を担うのが、WEBサイトの「SOUND VOLTEX FLOOR」になるのですね。

YOSHITAKA　イラストや楽曲などのコンテンツは「SOUND VOLTEX FLOOR」を通じてゲームに導入されていきます。現在募集している楽曲のエントリー以外にもいろいろ準備をしていますので、どんどん参加してください。

TAKA　どのジャンルでもそうだけど、最初の公募はかなりチャンスだよね。

YOSHITAKA　そうですね。前例やコレといった形がきまっていない最初の段階は、採用されるチャンスも高いはずです。例えば、楽曲募集なら「まずはワンフレーズ」といったものでもいいですしね。

TAKA　楽曲募集は何回も開催する予定なので、一度ダメだったとしても、諦めないで何度でもチャレンジしてほしいです。

――コンテンツの審査はお二方が中心になるのでしょうか？

TAKA　最初の方は僕らが審査しますけど、ゆくゆくは僕らが選ぶのではなく、『SOUND VOLTEX』ユーザーが選べる仕組みを作っていきたいですね。

YOSHITAKA　そのほかにも楽曲、イラスト以外で何かやりたいことやアイディアがあれば、公式Twitterなどを通じて、どんどん意見をもらいたいです。『SOUND VOLTEX』はこれから進化していくタイトルなので、ほかのBEMANIシリーズに比べて柔軟に対応できると思います。

――今回『SOUND VOLTEX BOOTH』でREMIXされたご自身の楽曲を聴いた感想をお聞かせください。

TAKA　「Broken」はもともとトランス系の楽曲なので、REMIXされるならエレクトリックな感じでくるのかな？　と思いきや、横ノリ系のアレンジになっていて非常に面白かったですね。

YOSHITAKA　「ALBIDA」は最初の方に収録された楽曲なのですが、疾走感がすごい。『SOUND VOLTEX BOOTH』のゲーム性に合ったアレンジだと思います。プレイしたときの手応えを感じれるはずです。「Evans」は非常に中毒性が高いです。聴けば聴くほど、その世界に引き込まれる、いろいろ考えてアレンジされていましたね。

――ありがとうございました。最後に読者へメッセージをお願いします。

YOSHITAKA　僕はBEMANI界の問題児で、踊ったり、歌ったりとありとあらゆることに挑戦してきました。この『SOUND VOLTEX』もdj TAKAさんとノリノリで作った自信作なので、ぜひ遊んでみてください。

TAKA　ゲームってある意味、悪ふざけが詰まったものだと思います。だから、みんなも一緒にアホなことをいっぱいやって、楽しい『SOUND VOLTEX』を作っていきましょう。よろしくお願いします。

SOUND VOLTEX FLOORからクリエイターとしてエントリー！

インタビュー中にも挙げられた『SOUND VOLTEX FLOOR』ではBEMANI楽曲のREMIX、オリジナル楽曲、各楽曲のジャケットイラスト、エントリーカードなどのさまざまなコンテンツを募集していく予定だ。現在決定しているのは、ゲーム内のアピールカードとBEMANI楽曲のREMIX。詳細は「SOUND VOLTEX FLOOR」をチェックしてほしい。各ジャンルの募集は一回だけでは終わらず、同じジャンルでも随時募集される予定なので、一度採用されなくとも、諦めずに何回でも挑戦だできるぞ。

また、REMIX楽曲に関しての要望を聞いたところ、DJ YOSHITAKA氏から以下のような回答を戴いた。これらを頭に入れておけば、採用される可能性が上がるかも!?　なにはともあれ、まずは応募することが第一。自分のアイデアを『SOUND VOLTEX FLOOR』にエントリーだ!!

> 送られてきたものはフラットに対応が可能です。本作では、後からギミックやエフェクトを加えるので、既存のBEMANI楽曲に捕らわれない自由な楽曲を制作してください。短くてもかまわないので、アイデアが詰まっていればどんどん送ってほしいです！
> **from DJ YOSHITAKA**

全ての募集項目はFLOORで確認！

SOUND VOLTEX FLOOR

順次更新される募集情報はe-AMUSEMENT GATE［http://eagate.573.jp/］に開設されている専用WEBサイト「SOUND VOLTEX FLOOR」でチェックしよう！

1stアルバム同時発売記念特別インタビューvol.1

Dormir/「Petit March」

発売日：2012/02/15　発売元：KONAMI　価格：2,940円（税込）

絵本のような世界観の主人公になって聴いてほしい

——Dormirさんは本誌初登場ということで、まずはユニット結成のきっかけについてお聞かせください

TOMOSUKE　ユニットの結成は音楽仲間のつながりが縁でした。改めて思うと、知り合う前もよく見に行っていたライブなどでくりむさんを見かけていたのですが、ある日、音楽仲間たちとカラオケに行ったときに偶然、くりむさんもいらしてまして。そこでくりむさんの歌声を聴いて、ぜひ僕の曲を歌ってもらいたいと思い、「space merry-go-round」を歌ってもらったというのがきっかけですね。

——くりむさんは、最初にそのお話聞いたときにどのような印象を受けましたか？

くりむ　私、最初TOMOSUKEさんのことをクラブのDJさんだと勘違いしていました（笑）。私も『ポップン』シリーズは知っていたので、お話を聞いたときは驚きましたけど、せっかくなのでやってみようかなと思い参加させてもらいました。でも、実は最初は一曲で終わると思っていたので、こんなにたくさん歌わせてもらうなんて、あの時は思ってもいませんでした。

——昔から音楽活動はされていたのですか？

くりむ　自分で歌詞や曲を作ることはありましたけど、それを大勢に向けて発表することは全くしていませんでした。本当に趣味程度です。

——それではアルバムのお話に移ります。Dormirとして初のアルバムとなりますが、そのコンセプトについてお聞かせください

TOMOSUKE　Dormirのもともとのコンセプトが子供のための曲といった方向の楽曲なので、今回のアルバムもそこがコンセプトでもあります。

くりむ　「みんなのうた」みたいな。

TOMOSUKE　そうだね。ただ、くりむさんの作る歌詞がちょっと変わっているので、曲にも多少独自のカラーを出しています。その結果、少し変わった曲があったり、歌詞もいろいろな仕掛けをしています。

くりむ　歌詞はちょっと毒っぽいのもありますね。

TOMOSUKE　でも基本的には子供のための楽曲。メルヘンとか童謡とかそういった方向です。一曲一曲が絵本のようで"一つひとつにそれぞれ物語がある"という部分もコンセプトの一つです。

——今回のアルバム制作で頭を悩ませた要素などはあったのでしょうか？

TOMOSUKE　僕が作ってきたアルバムの中で一番悩みました。Dormirの楽曲はコンセプトが童話の短編であるので、歌詞もバックトラックも、2分というゲームサイズで完成されている楽曲がほとんどなんです。なので、新たにロングにしてアルバムを作る、ということ自体、くりむさんも僕も最初は全く考えていませんでした。

——特に思い入れの強い収録曲はありますか？

TOMOSUKE　僕は「リンゴロジック」ですね。個人的には一番Dormirっぽい楽曲だと思っています。メルヘンであり、子供の世界観でもあるし。ちょっといたずらっぽいというか、音的にもかわいい音も入っています。だけど、へんてこな楽曲なんですよね。Dormirは三拍子の楽曲が多いのですが、「リンゴロジック」は四拍子と三拍子を交ぜた感じで、曲の展開も面白いです。そういったところがDormirの目指している方向性に近いので気に入ってます。

くりむ　私も「リンゴロジック」かな。この曲は歌うのがすっごく難しくて、なんて説明したらいいのかわからないんですけど、変なんです（笑）。歌詞を作るのも時間がかかり、歌うのも難しくて制作に時間がかかったので印象深いです。

——アルバムのタイトルにも使われている「Petit March」という単語ですが、Dormirさん関連でよく使われていますよね。

くりむ　もともとは、私のブログのタイトルなんです。そこで私がブログを始めたときから使っていた顔文字（*'v'*）がありまして、その顔文字を皆さんが使ってくださるようになったんですよ。

TOMOSUKE　これが広まっていたので、『jubeat』や『ポップン』の称号を決めるとき、Dormirの称号は何にする？　と相談され、出てきたのが「プチマーチ（*'v'*）」でした。こういった経緯があり、Dormirの代名詞的な役割として「プチマーチ」という単語が定着していきました。けど、今回のアルバムには「プチマーチ」というタイトルの楽曲は無いんですけどね。

くりむ　無いですね（笑）。

——でもファンの方には馴染みの言葉ですよね。

TOMOSUKE　もともとDormir全体をさす単語ではなかったのですけど、いつの間にか（笑）。

くりむ　個人的に使っていただけでしたから（笑）。

——今回のアルバムはジャケットやブックレットにもこだわりがあるようですね。

TOMOSUKE　絵本の世界観を楽曲にしているので、絵には力を入れたいと思っていました。

——そこで劇団イヌカレーさんにお願いしたのですね。

TOMOSUKE　最初は予定に無かったんですが、某テレビアニメが放送された段階でお願いしようと思いました。僕、あの魔女のシーンがとても好きなんです。それに、あのシーンって、メルヘンチックでちょっとかわいくてDormirっぽいなって勝手に思ったりしてました。そしたら、イヌカレーさんもDormirのことを知っていてくれていまして。

くりむ　絵本っぽさみたいなのがあるんですよね。

——メルヘンの中にも少し怖さもありますよね。

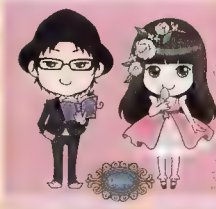
TOMOSUKE　そこも含めてですね。ホラー的な怖さはDormirには無いんですけど、わりと世界観に毒があるというか、退廃的なものがあるんですよ。悲しいというか救われないというか。

くりむ　それは少しありますね。ぴりっとスパイス的な感じです。

TOMOSUKE　だから、普通にかわいいイラストとは違う感じでジャケットをお願いしました。また、スリーブやジャケットのほかに、CDの盤面にもイラストを描いていただいています。ジャケットとスリーブは同じ絵柄が多いですが、今回は別のイラストを使用しているので、ぜひスリーブ付きの初回盤を手に取ってもらいたいです。後は、かわいい感じのイラストも歌詞カードにたくさん描いていただきましたので、こちらも楽しみにしていてください。

——最後に、読者へひと言お願いします。

TOMOSUKE　Dormirの楽曲は、一曲一曲が絵本というか童話的なものなので、必ずそれぞれの曲に主人公がいます。なので楽曲を聴くときは、その楽曲の主人公になりきる感じで聴いてほしいですね。ぜひイラストを見ながらヘッドフォンで聴いて浸ってください。

くりむ　絵本を読むような感じで聴いていただきたいなと思います。いろいろな物語が詰まっているので、ぜひ楽しんでください！

Profile
TOMOSUKEとくりむによるユニット。歌詞と歌をくりむが、作曲をTOMOSUKEが担当している。BEMANIシリーズに多数楽曲を提供しており、メルヘンチックで可愛らしい絵本のような世界観が特徴的。

Dormir こぼれ話　Dormirというユニット名の由来。これはフランス語で「眠る」という意味。読み方はドルミール。TOMOSUKEさんとくりむさんが最初にどんな楽曲を作ろうかという打合せの現場で二人して「眠い」を連呼していたことが発端だそうだ。くりむさんいわく、「歌を聴きながら眠ってもらえればいいなと思っています」とのこと。

1stアルバム同時発売記念特別インタビューvol.2

wac/「音楽」

発売日:2012/02/15　発売元:KONAMI　価格:3,150円(税込)

KONAMI

音楽
wac

聞きたいと思ってくれている人のために作ったアルバム

——ついにアルバムの発売となるわけですが、アルバム制作のきっかけについてお聞かせください。

wac　結構前から話はいただきつつ「ポップンの仕事あるしめんどいし」と逃げてたのですが、PON君に『ポップン』シリーズを任せられるようになったので、言い訳できなくなっちゃったんです。

——制作はいつごろから始まったのでしょうか？

wac　夏くらいから話があったのですが、家庭用などもあり、実制作は本当ここ最近ですね。

——アルバム制作のスタート段階で、収録曲は決まっていたのでしょうか？

wac　最初は夢見がちっぷりもはなはだしく、名義別に全部入り四枚組み！　などと言っていたのですが、現実を見つめなおして（笑）、最終的には全体のバランスや曲の流れなどで決めました。

——アルバムのコンセプトつにてお聞かせください。

wac　自分が出したいというのはさておき、やはり聴きたいと思ってくれる人のことを考えて作りたいなと思いました。なので、どの人も一曲は好きな楽曲が入っているようにするため、できるだけ自分のいろいろな楽曲を聴かせたいなと思い、その上で一枚のアルバムとしてまとめるにはどうするかを考えました。

——タイトルの「音楽」はどのようにして決まったのでしょうか？

wac　もともと普遍的でシンプルなものがいいなとぼんやり思っていたのですが、「音楽」という楽曲が自分にはあったので、それをそのまま使いました。だって、なにしろ「音楽」ですもん、これ。嘘は言ってないですから（笑）。ただ、後でネットの評判見ようかと検索してもなかなか出てこなそうなのが、今思えばちょっと失敗だったかもしれません（笑）。

——そのアルバム「音楽」ですが、初回限定盤のスリーブにかなりこだわったそうですね。

wac　ジャケットもそうですが、全体をとにかくシンプルに。というコンセプトが第一にありました。でも、ただシンプルにするだけではなく、一見シンプルだけど実は凝っているものが好きなので、毎回発見があるような、そういう意味でスリーブをエンボス加工にしました。なのでパッと見、文字しか無いと思われるかもしれませんが、ちゃんと絵もあるといった感じになっています。これ、写真で見た場合とかどう見えるんですかね。

——もしかすると真っ白かもしれませんよ（笑）。

wac　ですよね。やはりこれは実物にお触りしなくちゃ（笑）。でもこれは初回盤だけなんです。むしろ初回盤だからこそということで、いろいろやらせてもらいました。基本的なイラストやブックレット、全体的なコンセプトに関しては、『ポップン』のデザイナーでもあるshioさんにお願いしています。shioさんとは付き合いが長いので、イメージを伝えただけで後は結構お任せしちゃいました。

——shioさんなら、wacさんとしても安心して任せられますよね。

wac　今回はデザイナーさんにしても、ボーカリストさんにしても、アレンジャーさんにしても、僕が全部言わなくても伝わってくれる、盟友ともいえる人に支えられているというか、助けられて作っているなという感じで、本当にありがたいです。

——収録曲の中でどうしても入れたかった楽曲はあるのでしょうか？

wac　入れたかったというより、これを入れなかったら作るのをやめようかと思っていた楽曲が「Little Prayer」です。ボーカルの土岐麻子さんは大学の友人だったのですが、すっかりお忙しい方になってしまい、お願いするのは難しいかなと思っていたのですが、収録できて本当によかったです。

——ほかに印象的な楽曲はありますか？

wac　今回のアルバムは二枚組なのですがDisc2がすごいんですよ。二枚組とはいいつつDisc2は三曲しか入っていないんですけど（笑）。ただ、その三曲はどれもすごくて！　「ワルツ第17番 ト短調“大犬のワルツ”」は、ホールを貸し切って生ピアノを弾いてもらいました。実際に聴いたときは生ピアノでも弾けるものなんだなあと感心してしまいました（笑）。この曲は4分くらいなのですが、ほかの二曲は10分くらいあります。このDisc2はvirkato楽曲集なのですが、音楽監督というかオーケストレーションやピアノのアレンジなどを久保田修さんにお願いしています。実質、virkatoと久保田さんとのコラボレーションと言っていいんじゃないかな。こういったほかの方の手が入ったアレンジバージョンって「全然変わってるんじゃないか」とか、「期待していたものとは違うかもしれない」と思われてしまう人もいるかもしれませんが、これは完全に作曲者本人が満足するまでやってもらうという形で、本当にやりたかったことをやってもらうために久保田さんにお願いしました。ですので「ピアノ協奏曲第1番“蠍火”」はすでにロングバージョンが存在していますが、その当時できなかったことが、ようやくちゃんとした形にできたという感じです。これが完成形です。

——聴かせていただきましたが、やはり当時とは音も違いますね。

wac　そもそも弦の人数が違いますからね。当時は5人でしたけど今回は20人ですから（笑）。それに合わせてアレンジも変わっていたり、久保田さん本人のカデンツァ（即興演奏）が入ったりと、やりたいことを全部やった感じですね。三曲目の「音楽」はタイトルにもなっているので、たぶん目玉の楽曲なんですけど自分が長い尺を作る時点でめっちゃ難産で。あ、自分とか言っちゃいましたが、一応もう亡くなっているvirkatoさんという作曲家の新しい楽譜が見つかって、それを久保田さんがアレンジしたということになってるんで（笑）。

——wacさんは複数の名義を使い分けていると思いますが、名義を使い分けることに対するこだわりはあるのでしょうか？

wac　僕の場合は楽曲を作るときに名義もセットで考えているところですかね。楽曲のジャンルや歌詞、ボーカリストなどをそろえたときに、全部wacで通せるかというと、それは、やはりなにかちょっと違うかなと。それに、楽曲によって違う人になったほうが作っている時も楽しいですしね。どんな名前がその楽曲の世界観を崩さずにいけるかとか。だからその楽曲のための名義。そうありたいと思っています。たまに同じ名義で何曲か作る時もありますが、その場合はたいてい作曲する前からその名義で通すことが決まっています。

——なるほど。それでは最後に、アルバムを待ち望んでいるファンの方へひと言お願いします。

wac　アルバムを出させていただけるということだけでもありがたいなと。望んでくださる方々あってのことなんだなと、改めて感謝したいです。そして、たくさんのすばらしい方に参加いただいたおかげで、自分にでも意外なほどに満足のいくものができたと思っているのでお楽しみに！

Profile

『ポップン』シリーズで長期にわたりサウンドディレクターを務めるほか、BEMANIシリーズ全般に楽曲を提供。ジャンルが多彩な上に、楽曲によって多くの名義を使い分けるため、wacが作曲したことが認識されないこともあるとか。

wac こぼれ話　久保田修さんにお願いしたというDisc2の制作は、KAC(KONAMI Arcade Championship)の最中にも続けられており、久保田さんとのやりとりをKACのゲストとして参加した熊本の会場(ゲームセンター)でもしていたとか。また、今回紹介した二枚のアルバムはコナミスタイル[http://www.konamistyle.jp/]で購入すると、限定缶バッチの特典が付いてくるぞ!

Guitar Freaks XG3 / Drum Mania XG3

今回は稼働間近の『ギタドラXG』シリーズ最新作の先行情報を公開していこう!

GuitarFreaksXG3
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：5ボタン+ピックレバー
■発売日：2012年2月稼働予定
■使用基板：—

DrumManiaXG3
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：7パッド+2フットペダル
■発売日：2012年2月稼働予定
■使用基板：—

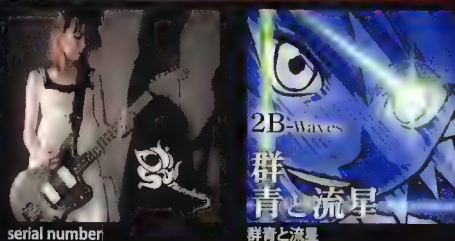
ギタドラXGシリーズ最新作いよいよ登場!!

本作の中でも大きな追加要素といえるのが、オンラインマッチング機能だ。オンラインマッチングでは、全国のプレイヤーと最大三人まで同時に同じ楽曲が遊べる。また、プレイ中に自分のコンボが切れてしまっても、マッチングしただれかがコンボを繋いでいれば「チェーンコンボ」と呼ばれるコンボがつながっていくため、対戦プレイとは違う楽しみが味わえるのだ。ほかにも追加要素として、自分の分身となるアバターを設定し、カスタマイズできる機能や、LivePointを使った抽選機能「Pleasure Box」が追加される。ここでは、隠し曲が解禁できる「隠し曲のキー」やアバターパーツが入手できるぞ。

『GuitarFreaksXG3』『DrumManiaXG3』ともに機種間を問わずマッチングできるため、今まで以上に多くのプレイヤーとオンラインプレイが可能だ!

アバター機能でオンライン上における自分の分身をカスタマイズし、「Pleasure Box」をフル活用して隠し曲やアバターパーツを手に入れよう!

新曲はもちろん、Vシリーズおなじみの楽曲も収録!

毎作多くのプレイヤーが気になる収録楽曲。本作においても、オリジナル楽曲はもちろんライセンス楽曲もバラエティに富んだ楽曲が収録されているぞ。また、これまでVシリーズに収録されていた楽曲が多数収録され、楽曲面でも大幅にパワーアップ! これにより、Vシリーズで好きだったこんな曲やあんな曲もXGの新筐体で楽しめるぞ。これは楽しみにするしかない!

serial number

群青と流星

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
POWER	Thomas Howard Lichtenstein	maximum the hormone	マキシマム ザ ホルモン
SCREW DRIVER	96	NEW LEGEND	GALNERYUS
群青と流星	2B-Waves	ランウェイ☆ビート	—
ハートジャック	NANA	フライングゲット	—
タイムカプセル	肥塚良彦	笑ってたいんだ	—
Restart	SHOGO	LISTEN TO THE STEREO!!	—
serial number	ピンクターボ	ETERNAL BLAZE	—
アーリマン	milllI	星のすみか	藍坊主
Raidillon	Yosuke Onishi	CRAZY FOR YOU	—
夏祭り	—		

ギタドラプライズ情報

KONAMIのプライズシリーズでお馴染みの「デスクトップアーケードコレクション」に、ギタドラVシリーズの筐体が2012年2月に登場予定だ! 筐体の細部まで作り込まれたディティールで、普段見えない筐体の背面などもほぼ再現されているぞ。

スタートキャンペーン・継承キャンペーン実施!

『XG3』稼働に合わせスタートキャンペーンと継承キャンペーンが実施される。スタートキャンペーンは、期間内にe-AMUSEMENT GATEでフレンド登録をすることで、楽曲「フライングゲット」の解禁と、キャンペーン期間中のLivePoint獲得時にボーナスが加算される。「継承キャンペーン」は、『XG2』や『V8』からデータを本作に引き継ぐことでLivePointを1000ポイント獲得できる。これから始める人も続けてプレイする人も要チェックだ!

公募企画のキャラクターたちも活躍！シリーズ定番のインターネットランキング開始!!

pop'n music 20 fantasia
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：—

いろいろな企画が満載の本作。年明けからスタートしたインターネットランキングも盛り上がりをみせているほか、一般公募企画から生まれたキャラクターが、対応楽曲とともにゲーム内へ登場しているぞ!

インターネットランキング開始！

ついにスタートした、ポップンシリーズの定番でもあるインターネットランキングは、e-AMUSEMENT PASSを使ってプレイすればだれでも参加できる。本作では、毎週対象となる四曲の楽曲が週替わりで変化していく。これからの対象楽曲は下に掲載してあるので、自己ベストの更新やランキング上位を目指して楽しみながら競い合おう！

また、キャラクター公募企画で最優秀賞を受賞したキャラクターたちが、ついにゲーム内に登場！

まだ見ていない人は、すぐにゲームセンターで各楽曲を選んで遊んでみよう！

これからのインターネットランキング対応ジャンル

開始日	ジャンル名	
2月1日	呪エモ?	ファッショネイション
	ラウンドポップ	God only knows 第三幕
2月8日	くりむ童話	ファルシオン
	理系ポップ	ブラックフュージョン

アミューズメントエキスポ2012 出展決定！

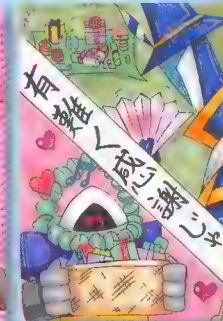
今年もKONAMIブースにてBEMANIシリーズが登場！ ロケテストでも大人気だった『DanceEvolution ARCADE』など、最新機種が出展予定だ。さらに、恒例となったステージイベントも予定されているとのことなので、最新情報をKONAMI AOU2012公式ホームページ[www.konami.jp/aou/]にてチェックしよう！

公募企画で最優秀賞に輝いたキャラクターがゲームに登場！

ジャンル	曲名	アーティスト	曲コメント	担当キャラ
ストライフ	疾風	Power Of Nature	火、雷、水、土、足の運びは疾風の如く。目にも止まらぬ忍術の数々、受けてみよっ！	雷蔵
トラディショナルルーツ	荒城メランコリー	劇団レコード feat.Mille Face	響かせよ！　孤高の旋律を！　そして、大地の祈りを叶えよ！	キャッスル
呪エモ?	ミサコの日記（見ちゃダメ！）	Des-ROW＋ミサコちゃん	こんな可愛いプリンセスになら、いっぱいイツパ～イのろってほしぃーすっ！「フー」って言いながら呪いをかけてね。	ミサコちゃん

音乃の読者イラストコーナー

テーマ:バレンタイン

（福岡県／赤松セリさん）

果たしてこのチョコレートは誰の手に!?　AFROさんは甘いものが大好きだったような……!?

（群馬県　チョコ貢ぎ@レトキザン君）

夜の街をチョコで埋め尽くすため、ロミ夫さんもこの日ばかりは女々しくてはいられない!?

（新潟県　コンポジ君）

初々しい『ギタドラ』のお二人。最新作のオンラインセッション機能も楽しみですね！

（神奈川県／もこノイド君）

『IIDX19』のとある場所でお会いできるこのお方！　このかわいらしさにファン急増中です!!

（大阪府／SEN@オム君）

（千葉県／スーパーバーザム君）

次回の募集テーマは「新学期」です!

お便りはこちらまで! 最新作「SOUND VOLTEX BOOTH」のメインキャラクター「レイシス」ちゃん、かわいかったですね♪　このコーナーでも人気者になる予感がします! 各コーナーのあて先は[beatraizing2009@arcadiamagazine.com]までお願いします。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOKです!

Arcadia Illustration Contents
by 赤りんご
弾幕少女
タンマクショウジョ
074

ラフイラスト

センガ

キャラクター

キャラクター

赤りんご先生からのコメント

弾幕と聞くと黒い・重たいイメージの映像がまず浮かんでくるのですが、描くのは戦闘機じゃなくて少女……という事で、ピンクを基調とした女の子らしく明るい配色になるよう心がけました。手から出ているビットと同じく、弾幕も細長いどんぐり型の弾を撒いて完成となりましたが、バトル●レッガの赤い鳥を描いても良かったかなー、と後になって思ったのはまた別の話。稼ぎの象徴ですし……！

直筆色紙プレゼント！

希望者は1ページの応募要綱を読んでアンケートはがきよりご応募ください！（画像はサンプルです）

朝桜 香　*Asuakura Kou*

- ●出身地：さいたま市
- ●血液型：O型
- ●身長体重：157cm/48kg
- ●スリーサイズ：82-60-80
- ●趣味：紅茶をおいしく淹れること

高1の夏休み、計測員のバイト求人広告を見てアルカディア運動技術研究所の門をたたくが、何故か弾幕スーツ開発課のテストパイロットとして採用。NOと言えない性格が災いし、なし崩しに弾幕少女にさせられる。

1月のアップデート情報を一挙公開!

Text:飛鳥

初音ミク Project DIVA Arcade ver.A
■メーカー：セガ
■ジャンル：リズムアクション
■操作方法：タッチパネル＋4ボタン
■稼働日：稼動中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.NET

2012年最初の月となる1月、3種類のモジュールと5曲の楽曲が登場。今回はそのアップデート情報をまとめてお届けするぞ!

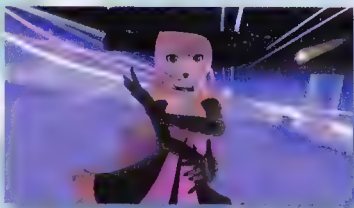
一月登場の3種類の新モジュール

白を基調としたワンピースに、背中や足、頭に付いている羽が可愛らしい、“まさに天使！”な初音ミクの「エンジェル」。そしてバーチャファイターシリーズでお馴染みのサラが着用するバトルスーツを再現した巡音ルカの「VFスーツ」。すでに追加されているこの二つに加え、1月31日には、胸元と背中についたピンクのリボンとウィッチハット、そして編み上げのロングブーツが特徴的な、「巡音ルカ 魔女っ娘 Style」が加わる。

エンジェル

designed by 富夫

巡音ルカ 魔女っ娘 Style

designed by 手鞠

VFスーツ

楽曲は5曲が追加!!

追加された5曲は、ニコニコ動画で実施された楽曲募集で採用となった楽曲だ。「迷子ライフ」は鏡音リンによる正統派ロックナンバー。「ハイスクール Days - DIVA EDIT」はテンポのよいリズムが耳に心地よいチップチューン。「そいやっさぁ!!」は鏡音リン・レンによるハイテンポな和ロック。「break;down」は初音ミクによるちょっとダークな香りのダウナーサウンド。思わず落ち着いたミクの声に聞き入ってしまう。そして「花舞月詠譚」は本作初の海外作曲者による楽曲！　アジアンテイスト溢れるサウンドが特徴的だ。

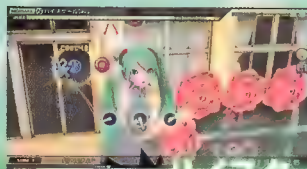
タイトル	作曲者(Music)	作詞者(Lyrics)	イラストレータ
迷子ライフ	TOKOTOKO（西沢さんP）	TOKOTOKO（西沢さんP）	グライダー
ハイスクール Days - DIVA EDIT	U-ji（霊長類P）	U-SUKE	オカヒジキ
そいやっさぁ!!	囚人P	囚人P	ネコノミミコ
break;down	hmtk	クマー@Taken	手鞠
花舞月詠譚	Hoskey	Yukie Dong	尹影

迷子ライフ

そいやっさぁ!!

ハイスクール Days - DIVA EDIT

break;down

花舞月詠譚

読者が創るゲーセンの未来

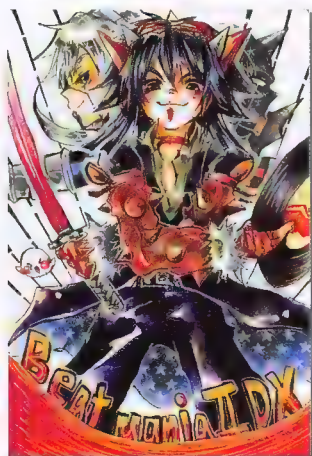
ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-079（CMYK）
田渕健康:P080（チョイ足し、マジアカ、アクアパッツァ）
カイゼルちくわ:P081-084（グレースケール、大瀑布）

イラストから文章ネタまで、アーケードゲームに関する投稿コーナーがこちらアフロ！　凍えるような寒さの続く毎日など、我らの熱きゲーセンソウルでとかちつくちてくれようぞ。

テーマなどは特になし！　アーケードゲームのカラーイラストならなんでもOKのフリーダム自由な空間、人呼んで通常コーナーのはじまれり！

今月のACE！

（新潟県　相ヶ瀬満さん）

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆某アシュラっぺれくセム兄さんが大集合!?　強く正しく美しく、三つの姿がまぶしいZE！

（広島県　るうやさん）
☆先生にはやっぱりチョコよりこっち。次ページからの茶色い2月特集もシクヨロ！

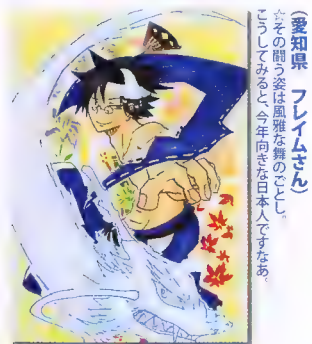
（神奈川県　Shadowさん）
H 我か名はジェネラルシュライク。略すとGSだが、シケギャグとは関係なし！

（大阪府　徹さん）
☆むむ、違和感などまるでナシ。このまま学校へと潜入するしかっ！

（東京都　豆乃さん）
H『SFC』より、ビーストハーフさんとエルフさん。白でいくか、それとも黒なのか。それが問題DA！

（熊本県　エレ金哲君）
☆もはやタイトルにまるで原型を見出せない!?『ストZERO』にいないキャラとか、覚えてる人いなかったりして（笑）。

（静岡県　獣帝ケノウサ君）
☆こうみえて預言者という偉いもふもふ。昨年はNESiCAxLiveの配信で大活躍！

（神奈川県　黒坂カヲル君）
☆こんな寒い日はお部屋で本の世界へ。と見せかけて、実は魔道書なんですが！

（愛知県　フレイムさん）
☆その闘う姿は風雅な舞のごとし。こうしてみると、今年向きな日本人ですなぁ。

（千葉県　スーパーバーザム君）
☆オレたち四人はいつでも一緒！　ああ、ゲル色の地下暮らし。ビバ！

（兵庫県　内海さん）
H「10年早いんだよ！」なんて言い続けて十数年、過去最高の攻撃力を得た結城さんであったという。

（神奈川県　鳳凰寺風さん）
H ママハハの本気（ガチ）を見せてやる！日本一の富士の山だって、ひとっ飛び。パタパタ。

A-Fro回覧板
先月号で年賀イラスト特集をしたものの、発売日が年末だったということを考えると今回が新年最初のアフロといえなくもねぇ！　これは気合も入ろうもの、今年もバシバシいきまっせ〜。さて、毎月Aマークの付いた投稿者の方に贈らせていただいているA-Fro特製図書カードですが、このたび宣教師ゴンドルフさんの絵柄による新バージョンが完成。今回の掲載者の全員にプレゼントさせていただきます。お楽しみに！

ブラウン☆スイーツ

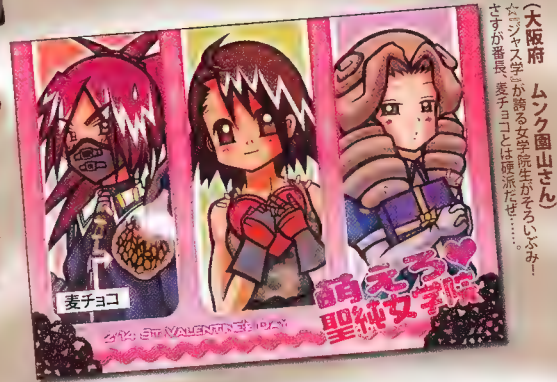
チョコッとフェスティバル

この地球（ほし）の2月には、14日目が存在するという。人はそれをバンアレン帯デーと呼んだ。ウソですが！ というわけで、今年もたくさんのご投稿をいただいたチョコレートカラーイラストをご覧アレン帯！

（大阪府　ムンク園山さん）
☆『ジャス学』が誇る女学院生がそろいぶみ！ さすが番長、麦チョコとは硬派だぜ……。

（東京都　星乃ミラさん）
☆交錯しまくりも甚だしいそれぞれの思惑。鉄の拳を持つ乙女たちの、ほぼ日常通りの特別な日。

（青森県　水玉うるるさん）
☆こいつは一粒で二度おいしいの寸法。すべてのリエちゃんに、おめでとうを！

（愛知県　瀬尾啄也さん）
Ⓗチョコ好きたるもの、食って食って食いまくる！ その横でしれっと自分も食べているスギくんであった。

（静岡県　桜井ハズキさん）
☆甘いものでカロリーを摂取したあとは踊って消費。計算しつくされた、CRAZYな恋のかたち。

（神奈川県　未虎さん）
☆ツンとテレさえあれば、ほかは何もいらぬ！ そんなホワイト・バレンタインでありました。

（青森県　五森セキさん）
☆一年分のトマトが今ここに！ にしても、まさかリボンでデコったトマトを見る日が来ようとは。

（大阪府　YU☆3君）
Ⓗぬぐぐ、こ、これは……っ!? チョコが匠の技って感しの完成度ですな…（遠い目）。

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆まだまだ寒い季節に、暖かさの贈り物。ニットちゃんならではと言えようぞ！

（長野県　美倖ゆうあさん）
☆それぞれのバレンタインデー。あなたはネコ派？ それともウサギ派？

（福島県　森園泉さん）
Ⓗ『DDRMAX2』より、ナツカシのスイートな一曲。お嬢様もとっておきのナイスコスに大変身！

こちら千代田区

アンチチョコレー党

2月に甘味分などは不要ノーセンキュー！ そんな硬派なあなたへ贈る、チョコレートに対するアンチテーゼだとかどうとか。

（青森県　レペッカ@節分勢の使者さん）
☆豆じゃー！ みんな豆を食いまくれ！ いやさ、豆をまくれ！ それが漢の生き様よ！

（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆っこ、これは……。チョコを欲せずして、ここまで硬派感を消し去るとは……ゴクリ。

A-Fro回覧板　常に新コーナーが生まれ続けている投稿コーナーアフロ。今回は稼動がいよいよ迫ってきた『P4U』、その支援コーナーへの投稿を募集開始！ グリズルクマゥやりせちーへの想いをイラストへと込めまくろう！ それ以外のキャラでもモチのロンでOKですけどNE☆ また、イラスト以外にコーナー名も募集いたします。ハガキ裏などにしれっと書いておくと、担当が「お、書いてあるな」と思います。皆様の投稿をお待ちしております！

（埼玉県　涼風君）
☆なんというけしからなっぷり！　だが、それがいい！　ひゃっほう!!

（福井県　もとみち君）
Ⓗ気がつけば『ポップン』シリーズでも聴こえるこちら。バレンタインにもオススメの楽曲です。

（群馬県　逆チョコ@レト牛ザン君）
☆チョコレートとは一方通行にあらず。どちらの方向へ動いてみたっていいじゃない！

（島根県　ダンシングおりん君）
☆来るべき春の風に乗せるチョコレート。全開出力で撃ち放つバレンタインデー。

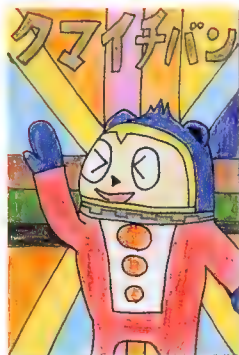
（神奈川県　礼莱都ゆっくさん）
☆おおっと、これはうまい！　となるハズが、アフロだとシケギャグ扱いされるという事実（笑）。

（福岡県　赤松セリさん）
☆チョコとメイド服のコラボレーション！　變氏にもさぞ満足していただけたっぺれー。

新コーナーたちあげ隊

これから訪れる春の新生活にむけて、アフロにも新コーナーをたちあげてみてはどうか！　さしあたって『P4U』はコーナー化しておくべきだらう。

コーナー名も募集中!!

P4U アフロコミュ（仮）

（京都府　シーエム君）
☆アフロ一番乗りのクマイラストが到着。動き回るクマの姿が今から楽しみクマ！

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆思わずうずうずしちゃう今日このごろ。稼動するその日が待ちどおしすぎるっ！

メダル部（仮）

発足まで秒読み!?

（東京都　QQQ君）
☆メダル部の発足へむけた、今月の一枚。新たに誕生しそげなコーナーの有力候補かも？

既存コーナーも！

（福岡県　武術氏某さん）
☆全国のカオスカーを萌やしたちびセリア。「カオス団」は常時活動中、シクヨロ！

レゲーの魂 2012

ゲーセンでその姿を見かけなくとも、その魂は不滅なり。僕と契約して、怪しく濁ったレトロゲームのソウルジェムを浄化しましょうぜ！

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆No.140掲載の「俺にゲームを語らせろ!!」を受けた『月華2』イラスト！　キャラクターたちの息づく鼓動が聞こえてくるような作品でした。

（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
Ⓗなんと新図書カード絵の補完ぶんが到着。新図案と交互に見てはニヤニヤしよう！

（神奈川県　茶草君）
☆アフロではお馴染みのキャラなので忘れがちですが、実はそれなりにレトロなキャラだったり

（東京都　椎名絵麻奈君）
☆P.N.の誤表記、そして再発防止にと漢字表記へ改名のお気遣い、重ねて申し訳ありませんでした！（詳しくは欄外）

A-Fro回覧板　【お詫びと訂正】No.140 P78掲載の『ジャスティス学園』イラストの投稿者名が誤表記されておりました。正しくは（東京都　シーナ・エマナ君）となります。また、No.141 P78掲載の『ドルアーガオンライン』イラストの投稿者名が宣教師ゴンドルフさんとなっておりましたが、正しくは（東京都　豆乃さん）となります。皆様に深くお詫びいたしますと共に、今後このようなことが起こらないようより徹底したチェックを心がけてまいります。

きまぐれ チョイ足し道

アーケードゲームキャラクターにいろいろな要素を"チョイ足し"して作品を作ってしまおうというメガミックスコーナー、今回のチョイ足し素材は"リラックス"! 2012年の開幕早々、まったり感全開で走り出す当コーナーであった。

（千葉県　ヒビクーガ君）
☆リラックスの一番手は、『ウォーザード』から、まさかのハウザー様。普段はこんな感じで穏やかに過ごしているのやもしれぬ。

（北海道　玉咲姫さん）
☆ポップンワールドの中でも癒し枠代表格、ニノンさん。見てるこちらもリラックスできそうです。

（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗこれは膝枕からのアングルではー! リラックスというよりも、ドキがムネムネしちゃうぞう。

（広島県　文月裕さん）
☆オンとオフの切り替えは大事! いざというときに力が出せないZO。

（宮城県　Kotatsu君）
☆キョンシーのリラックス風景というのはなかなかにレアですぞ。

（大阪府　作佐君）
☆冬はダークストーカーズもコタツIN! しかし君たち、もうちょっと厚着してもいいのではないか。

（千葉県　ひよこさん）
Ⓗ先日『イナイレGO BS』も稼働開始! リラックスはチームワークを育てるのにも役に立つ!?

（千葉県　N・H君）
☆リラックスできる場所は人それぞれ。リラックスできる瞬間も、人それぞれなのです。

（新潟県　佐倉信士君）
☆トリガーハートだってメンテナンスが必要!ということで、ラブリーシーツ風にリラックス。

次回のお題は!

今月はピースフル極まりないお題でゆるりと洒落込んでみましたが、次回のチョイ足しお題は"寝坊"! ほんのりとエマージェンシー感が漂うお題をうまく使って、一枚の作品を完成させてつかあさい。

久々復活! マジアカ美術倶楽部

最新作の制作もアナウンスされ、再び盛り上がる『マジアカ』旋風! 新作稼働に向けて、当コーナーも充実させていきたいところです。

（東京都　よしみ君）
☆なんとも愛らしい手作りチョコ! この大きさなら、男子生徒みんなで山分けですよね。

（神奈川県　やなせゆう君）
Ⓗ女子限定のバレンタイン杯、この日の戦いだけは負けてられません!?

久々復活! BUONO! AQUAPAZZA

大型アップデートとともに堂々の復活! 辣腕副長、久寿川先輩と猪突猛進眼鏡っ子、猪名川由宇の乱入で、さらに混迷の度は深まる!?

（栃木県　シムス君）
☆まさかの『ダンジョントラベラーズ』版での乱入! 夏ましさがさらにパワーアップしてます!

（奈良県　てつみん君）
☆うたわれ勢はゲームの中でも存在感抜群ですよね。アップデートでもっと増えて欲しい?

A-Fro回覧板 2012年最初のAfroも気合いの入った投稿作品凝縮でスタートゥ! 次回は今年最初の大型企画、三つ巴バトルの結果を大発表! 魔法少女、制服、鎧と、やや無茶気味な勢力が混じっているものの、果たしてその動向やいかに!? 前ページでも告知している『P4U』新コーナーや、今回復活したマジアカ美術倶楽部、BUONO! Aquapazzaなどなどの既存コーナーの投稿もお待ちしておりますので、引き続き宜しくして頂けるといいだろう。

アフログレースケール。

冬将軍がすわこれが最後とばかりに大暴れしたり、暖かかったりと寒暖激しいこの季節。体調管理に気を付けつつもゲーセン通いはやめられぬ、そんなナイスな皆さんにお届けする、モノクロイラスト&文章投稿ご紹介の場。それが当「グレスケ」ページです。

(埼玉県　TANA君)

対戦の楽しさ発見!? 『リフレク』奮戦記

行きつけのゲーセンで『REFLEC BEAT』が稼働したのが、2010年の12月。ゲームに限らず勝負事ではいつもボロ負けしていて、正直対戦ゲームからは距離を置いていた自分でしたが、いざやってみるとそんな事などお構いなし！「負けても一定スコアを取れていればOK」というシステムもあってか、勝ち負け関係無しに楽しめるようになりました。

それから早一年、ふとウメハラコラムを読んでいると、対戦での勝ち負けについて、「格ゲーは自分の成長を楽しむもの」、「モチベーションが上がって自然と工夫するようになる」などなどの文面が。

"負けても楽しい"という原動力は、どんなジャンルでも通用するんだな……と思わされた、冬の出来事でした。

(埼玉県　ぽるさん)

☆対戦には勝ち負けが必ずあるもの。過去のBEMANIシリーズでも対戦モードはありましたが、『リフレク』でより対戦意識が強まった人も多いのでは？　対戦格ゲー記事も、ぜひ参考にしてみてください！

11月半ばに『REFLEC BEAT limelight』が稼動しましたね。ちょうど本格稼働日が仕事の休みだったので、早速プレイしてきました。

曲の解禁は対戦するとより早くできるようになるので、自分が対戦できるレベルで「対戦待ち」のプレイヤーを探していたのですが……。そうしていると、店舗名「KONAMI」で、プレイヤーネームが「4CTAKA」の人が。そう、同じ時間帯にDJ YOSHITAKAさんもプレイされてたんです!!

これはYOSHITAKAさんと対戦できるチャンス！　と思って、しばらく対戦待ちで粘り、出てきたところを即選択。マッチングできました！

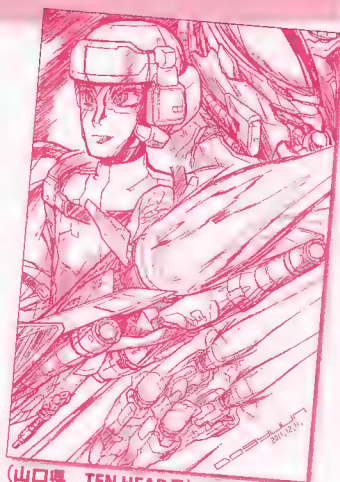
やはり『リフレク』を作った人だけあって、強かったです。「Music-U」(HARD、レベル7)で対戦しましたが、負けました。それでも「YOSHITAKAさんと対戦できた」ということ、それだけでうれしかったです。

No.140の68ページにあるアイコンを使用されていましたし、リザルト画面(ボーナス加算)に「スタッフマッチング」と出ていたので、ご本人で間違いありません。

また対戦できるかは分かりませんが、本当に幸せな時間でした。

(広島県　文月裕さん)

☆なんたる幸運！　スタッフもまた自ら対戦を盛り上げてくれるとは、プレイヤーにはうれしい限りですな。皆様にも好機があらんことを！

(千葉県　会田惣君)
☆その最期、彼女の瞳に宿ったものとは……。『赤い刀』で、一番救いのある結末かもしれませんな。

(山口県　TEN HEAD君)
☆合体ビームの使い方がポイント！ストーリーや演出面にも要注目の名作です。

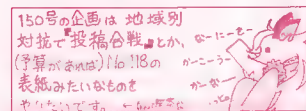
(愛知県　ドリー虫アター君)
☆そのチョコ、一体だれへの贈り物?気になって眠れぬ殿方続出と見たッ!!

(千葉県　UKバンダナズ好き杉@おまめさん)
☆ひそかにイギリス旅行中の投稿とのことで！見事なまでに……英国紳士(?)しかいねぇ！

読者の知恵をお借りしたい!

150号素敵企画案

間もなく迎える本誌150号を祝福すべく、先月からひそかにスタートしましたこのコーナー。100号記念企画の際と同じく担当軍団アフロツが他力本……ゲフンゲフン、読者の皆さんが参加する企画ならば、ぜひ読者の皆さんたちのアイデアで！　と、このA-Froで行なう各種企画の案を募集するコーナーであります！

ふと思いついたアイデアや、既出のアイデアへの賛同やご意見等、ぜひぜひ来月以降もお寄せください！

(静岡県　小鳥遊みどろさん)
☆投稿数ではなくネタの質で地域別対戦とか、勝負が見えず面白そうですな!

(埼玉県　ヨネヌマさん)
Ⓗ『わくわく7』は初めてプレイした格ゲーとのことで!見よ、このラブリーな組み合わせっぷり!

冬こそBEMANI。

手がかじかむその寒さに負けるな！最近多数いただいているBEMANI関連のアンケート投稿イラストを、ここで一挙紹介。

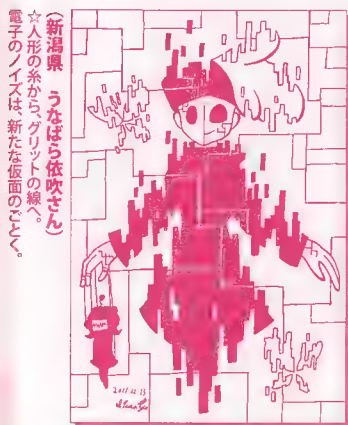
(神奈川県　ひとでさん)
☆今ごろがっつりプレイされているかと。新曲の数々、堪能されましたかな!?

(大阪府　めさん)
☆めっさ楽しみにしているオーラがッ!?新作稼動直前はマジでワクワクしますよね。

(埼玉県　萌羅さん)
☆持ちキャラにこだわるのもBEMANI道。トレードマークとして誇りましょう!

(愛知県　RIHOさん)
☆『jubeat』も進化し続ける名作!寒さも吹き飛ばす指さばきを会得すべし!

A・Fro回覧板　季節はいよいよ2月ということで、春以降の新作アーケードゲームが今年もモリモリと発表される季節となりました！　ショー会場やロケテでの体験記などのイラストや文章投稿でのリポートは、いつでも大歓迎であります。新作が登場するのをいい機会として、稼動までの練習として同ジャンルの過去作品に挑戦してみたりするのも、意外な発見があって面白いかもですぞ。

（千葉県　前川泉さん）
☆アニメ『Fate／Zero』も放映されましたし、今プレイしてみるとまた新鮮な感覚かも!?

（新潟県　うなばら依吹さん）
☆人形の糸から、グリッドの線へ。電子のノイズは、新たな仮面のごとく。

No.140感想ラッシュ&ゲーセンの徒然。

No.140のヤクパン氏の投稿●（フィグマを使った餓狼マンごっこについて）を拝見して思い出したんですが、以前は私も手持ちのフィグマやリボルテックに、格ゲーのキャラの必殺技のポーズをさせて遊ぶのがマイブームでした。

●ヴァ初●機に波動拳や昇龍拳をやらせるのをはじめ、セイバー（Fate）に2本の剣を持たせて「覚悟しろッ！」とセルバンテスっぽくしてみたり、超勇者●ルヒにラファエルの勝利ポーズで「身のほどを知りなさい、これが現実よ！」と言っている感じを出してみたり……。結構面白いんですよこれが。

（富山県　山田樞鑑庵連楽斎君）
☆最近の可動フィギュアでなら、いろいろと再現できそうですなぁ。皆様もナイスな再現ができたら、写真で「アフロ工芸部」コーナーあたりに投稿してみてくだされぃ！

斑鳩に続いて、R-GRAY1もプラキット化！　この流れだと、次は烏帽子鳥→グレードシングですねッ‼　分かります。

（神奈川県　うわん君）
☆本格的にラインナップが充実してきた、シューティングゲーム自機のプラキット化。たしかにボスのプラキットも欲しいところですが……グレートシングとか、ハンパな大きさじゃ満足できなそうですぜ？（汗）。

（神奈川県　さにょろ君）
☆声優やら国籍やらで『銀●』に繋げたッ!?
メガネが本体の人の扱いに涙……。

16歳まであと少し、というところまで来ました。ゲーセンに行ける時間が増えるので楽しみです！　これからもっと精進して、対戦も強くなりたいと思います。

しかしゲーセンに行く友人の半数が音ゲーをプレイしていて、格ゲーをプレイしている僕としてはちょっと寂しい気が。格ゲーの面白さを友人に伝えたいのですが、いい方法はありませんか？

（兵庫県　夜空君）
☆たしかに格ゲーは奥が深い分、その面白さを未経験の人に伝えるのが難しいジャンルですな……。これについてはぜひ、読者の皆さんのご意見をうかがいたいところ！

（北海道　りじさん）
☆毎回受難が続くけど、実は人気のアルカ女史。今後もぜひ……いやゲフゲフ何でもないです（逃）。

いつ決まる　本キャラ探しに　はや一年。
（おまけにいつの間にかver.2012になってるし）in『スパⅣ』

（埼玉県　リーチ君）
☆なんと共感率の高い川柳……（汗）。

投稿のギモン　答えます
教えてアフロディーテ

投稿者の皆さんから投稿についての疑問質問をいただき、それに担当軍団アフロヅのほか、ほかの投稿者さんにもお答えいただく当方。今回はトーンについての回答を紹介！

答　スクリーントーンはどのように使っていますか?

（神奈川県　草渡結繁さん）

モノクロイラストは大抵は線引きで仕上げていますが、スクリーントーンを使う時は濃すぎず薄すぎずのS-42かS-60をよく使います。トーンは種類が多いので、自分に合ったものを選べますね。

（秋田県　序偶君）
☆トーンについては東京都　よしみ君の場合はアニメイトトーンのA-95、A-94、A-92など、店舗ごとの別商品が多様に使われているようです。よしみ君からは「トーン貼りは根気が必要ですが、やりだすとクセになります」とのお話もいただいております！

自分は手描き原稿に、手作業でトーンを貼っています。ただ、ハガキだと郵送の際に剥がれる恐れがあるので、漫画原稿用紙に描いたものを封筒に入れて送っています。

あとトーンを使う際は、細かい部分や端の方など剥がれやすいところをメンディングテープなどで補強しておくと安心ですよ、

（大阪府　せのお東君）
☆たしかにハガキ単体で郵送する場合は、何らかの防護策を施さないと高確率で剥がれてしまいます。さらに福岡県　赤松セリさんからは、「掲載される際、縮小されて潰れてしまうことがあります」とのアドバイスも。こちらでも掲載時データに処理を施したりはしますが、それでも潰れてしまうことが……。

問　皆さんのペンネームの由来は?

（石川県　二代目SB1号君）

今回の質問はこちら！　以前サミットでも出た質問ですな。希望があればアフロヅ連中の分もお答えします。皆様の回答や質問、お待ちしております！

（山口県　水綶ロコさん）
Ⓗ Painterの場合、グレスケ形式にはフォトショで再変換する必要アリとのこと。
東京都　豆乃さんからは、トーンをスキャンしてフォトショの乗算レイヤーにする技も！

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

2月といえばそう、建国記念の日！なんて模範的回答をしちゃう真面目☆ヘルボーイ＆デスガールズはさておき、アーケードゲーム関連のモノクロ投稿、そのギャグ寄りコーナーを毎月のここ、アルカディア大瀑布だと覚えておくのがよいだろう。

(神奈川県 [illegible])

A-Fro漫画道場

最近ちょっと餓狼マンにオサレ気味、いやさ押され気味ではありますが、元祖・マンガ作品の集合地、それがこちらの漫画道場なのデース

こっそり2月浪漫部

(宮城県　はなやか涼子君)
Ⓗ人は見かけによらないというお手本。下剋上は……はるかな夢。

(大阪府　せのお東君)
☆豆まきと見せかけてのラブ展開。愛が……愛が、まぶしすぎるッ!?

(埼玉県　「当初は拘束衣」大富豪君)
☆性格がキツめなのは言うまでもなく……。ヨガの人、焼く前に脱衣バージョンを私にだけこっそ(以下消毒)。

(東京都　良月君)
☆さしもの聖女もコレには勝てず？体重計さんは正直すぎます……。

(長野県　LEG君)
☆かわいいマルチ、売られていくの図。そりゃまぁ疑問系にもなるネ。

2月ショコラスペシャル(嘘)

ラ・餓狼マン

最終決戦(多分)開始

大ずかんプロジェクトも動き出し、いよいよどこまで行くのか読めなくなってきた僕らのヒーロー。細かいことや不安はまぁさておき、今日も正義の前ダッシュ!

(熊本県　ザ・ラスボスダーのネタはすべて@kira様のおかげです!!オドマシラン君)
☆しかもおそらく、画面端から端へ一瞬で到達。続編でのマイルド調整も許るさーんッッ!!

いきなりのレバー入れ大ピンチ!?

実はあの人もいた!?

(栃木県　お互い頑張りましょう@kira君)
☆許るサンダーブレイクに別ver.が……EX版か!?そしてひそかにハゲの人へ合掌。

(愛知県　御影進行君)
☆恐ろしい勢いでケツが割れそうな大技！紅丸コプターは空対空で大活躍の予感。

(広島県　森本マイヤー君)
☆『えすえぬ家』からまさかのコーチが。飛び道具を手にした軍人の明日はどっちだ!

合体☆ヒーロー大ずかんプロジェクト

ラ・餓狼マンやほかのヒーローの技、さらなる新ヒーローなどを考えていただく分家コーナーがこちら。イラスト、文章ともに募集中!

●カムイコたん
掟破りの合体ヒロイン。ママハハにつかまった状態のナコルルが、リムルルの腰に脚をかけて持ち上げている形。攻撃担当はリムルルで、残弾一発限りのリムルルミサイルが武器破壊技。

●あかり13(サーティーン)
幕末からの使者。十三にあかりが肩車した姿。飛び道具、対空、コマンド投げとバランスがいい。当然永久もある。

●ヒーローキラー
餓狼マン、ファイアージャパニーダー、サタンクロスを倒すために生まれたダークヒーロー。八神庵、ビリー・カーン、そして斬鉄マンを解散した(え)如月影二の合体した姿。一番の問題点は、はたして庵が合体に付き合うかどうかだが……。
(埼玉県　AC30号君)

☆一挙に文章投稿で三人のヒーロー合体案をいただきました！　庵は……暴走させればなんとか(逆効果)。

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】　サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】　カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。　セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

女体化　大行進
ブリセル大作戦

男性キャラを女性化させれば、魅力倍増一石二鳥!?　そんな人類の夢をかなえるのが当方ですので、どうぞよしなに。

（茨城県　ボルシチさん）
☆ロシア軍人は雪でも寒くない！
美とは強さも兼ねるものなのである。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆ショタ的魅力そのままに美少女化！
義姉さん、喜んで服着せたに違いない（笑）。

ゲルエロス村

出版倫理に引っかからないよう、アケゲーのエロスを追求する当秘密村落。すべては桃色空間のために！

（愛媛県　煮モノ君）
☆実は脱衣STGであることは有名ですな。
おおっと震電だけはカンベンな！（汗）。

（宮城県　銀漢君）
☆色香に誘われ、グレスケから拉致してきた一枚。
最新作での活躍にも期待ですな！

（広島県　温井川天祐さん）
☆まるで花魁（おいらん）のような梅喧姐さん！
漢らしさ（え）も損なっていないのがまた良し！

ついに始動か!?
ワショーイ筋肉部

（新潟県　コンポジ君）
☆陳念さんのヤベェ煩悩に火が付いた!?
スタートするかは……投稿量次第だッ。

アフロ川柳怪

お題の単語を使った、あるいはイメージに沿った川柳を募集している当コーナー。今回のお題は「残機ゼロ」です。

墜ちてくれ　念じながらの　設置バースト

（秋田県　序偶君）

～寸評～
『ダラバー』のボス戦がありありと目に浮かぶ、手に汗握る作品です。こんな時でも焦って通常バーストは撃たないあたりに、シューターとしての意地もひしひしと感じられますね。

ミスできぬ　エクステンドまで　あと少し

（栃木県　てんぷらそば君）

～寸評～
狙ったかのように1UPできそうなスコアになるころに難所が来る、STGならではの緊張が伝わってきます。その場復活の作品では、特にこういった場面が多いのではないでしょうか？

今回のお題　両替機

さて、今回のお題は上記の通り「両替機」。今回も単語をそのまま川柳に盛り込んだり、単語は使わずそれにまつわる状況や雰囲気のみを取り入れたりしつつ、作品をお送りください。

「スティールクロニクル」の「スティール」を、盗むって意味のスティールと勘違いするような悪い子は即ショート！　ンな奴ぁいねえと自作自演をしつつも、今月もアンケートハガキ等の声をご紹介

（大阪府　MIZ*P君）

（北海道　A-君）

（東京都　ニラキオ君）

↑（奈良県　てつみん君）
ボーナスなのにうれしくない

↑（北海道　玉咲姫さん）
No.140は眼鏡号だったのか…！

↑（群馬県　NAGA君）

↑（神奈川県　草薙詩葉さん）
時々ある……と思いたい。

↑（千葉県　a.t君）

↑（長野県　土竜墨スクリ君）

Shake The アフロッヅ

げっつ☆　おどおど、びくびく。
ちくわ　ふむ、反省のあまり『グラディウス』シリーズのREDUCEばりに縮こまっておるのぅ、坊。
ケソ　ペンネーム間違いとか、本来は極刑だYO！
ちくわ　ほほう……（過去のアルカデを用意）。
ケソ　それはさておき（阿修羅閃空で逃げ）、昨今は新コーナー設立の動きが激しいと思う予感。
げっつ☆　150号企画案も、どしどしいただいておりますケロ！　さすがA-Fro投稿者は気配りの人！
ケソ　春先にはいろんなコーナーを備えつつ、当A-Froもニューリアル（ADK）できるかもしれんな。
ちくわ　春の芽生えとともに新生……美しい。
編集ヤエ　じゃ、担当も締め切り守る人に交代で。
アフロッヅ　オーマイガー!?（ファイナルファイト風）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**2月16日（木）必着！**募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

知った気になれるゲーム講座 二周目

連載第21回

ゲーセンラブ。

全国の藤野社長ファンの皆様、大変長らくお待たせをいたしました。突然ですが、長きの沈黙を破って藤野社長のアーケード新作、ついにお披露目です。タイトルはズバリ「ゲーセンラブ。」（詳細は114ページをご覧ください） 実は本作収録ゲームの一つに、先月まで本コラムで模索していたシューティングのアイデアが盛り込まれているのです。開発者自らが語る『ゲーセンラブ。』制作秘話!

新作『ゲーセンラブ。』プロダクションノート

当社の新作『ゲーセンラブ。』が発表となりました。前作『シューティングラブ。2007』から5年、ようやくゲームセンター向けの新規ゲームについてお知らせできる日が来たことをとてもうれしく思います。

史上初！ ゲーマー年齢を測定できるアクションゲーム『アクション技能検定』、同じくシューティングゲーム『シューティング技能検定』、史上初！ マルチ画面対戦シューティングゲーム『コンバットジール』(COMBATZEAL)の三作が遊べるゲーム『ゲーセンラブ。』今回は、この収録ゲームから当コラム前回までの流れで『コンバットジール』の話を。

史上初！ マルチ画面対戦シューティングゲーム『コンバットジール』

プレイヤーの人数分に独立して画面が表示され、同一のゲームをプレイしてスコアを競ったり、オブジェクトがシンクロ（同期）し相手より先に敵を倒さないと自分の画面の敵が消えてしまうステージや、パワーアップを駆使してお互いに邪魔をして先に多くミスした方が負けといったルールなどで、かつてない新しいプレイ感が味わえるシューティングゲームです。

このゲームの最大の特徴はプレイヤー分の画面が表示される『マルチ画面』です。今までも画面分割のゲームはありましたが、それは「世界は一つ」で複数のカメラでそれぞれの視点からの映像が別々に表示されるものでした。本作ではゲームを複数同時に動作させそれぞれの画面を作成する「世界は複数」になっているのが大きな特徴です。ゲームによってそれぞれの世界の情報をやり取りしてオブジェクト（ゲームで登場するパーツ）をシンクロさせたり、時にはさせなかったりしながら、さまざまなルールでゲームが楽しめるようになっています。

左側のプレイヤーが敵を破壊すると右側のプレイヤー画面の同じ敵は消滅して×が表示されプレイヤーに向かって撃ち返し弾が放たれる。

ゲームセンターのレバーとボタンを使う遊びで汎用液晶ワイド筐体が普及してしばらくたちますが、この新デバイスをゲーム性に生かしたものを作れないものだろうかと考えていたころ、開発で使用する機材が新しくなり、マルチ画面を簡単に実現できるほどにハードウェアが進化していたのでさっそく試作してみました。初めてマルチゲーム画面がモニターに表示されたときは稲妻が走ったように頭がしびれ鳥肌が立ちました。これはいいぞ、と。新しい刺激に満ちた世界を感じたのです。

これまでの試作を通じて見えた「新しい遊び」を実装してみた

前回の「そうだ、シューティングゲームを作ろうじゃないか！［試作検証編］」でのプレイヤーが意図的に敵の強さやスピードを変化させる仕組みを用いた新しい遊びは「パワーアップシステムを使用した邪魔の例」の形で実装しました。

右側のプレイヤーがパワーアップ「ROTATE」を選択すると左側のプレイヤー画面が回転し操作しにくくなりミスをしやすくなってしまう。

もともとの発想である初心者や上級者も等しく遊べるシューティングゲームの形として「コンバットジール」を製作しました。これは間違い無くシューティングゲームです。でもシューティングゲームだから遊ぶという人より、シューティングゲームだから遊ばない人が多い現状、だれかが楽しくプレイしている様子を見て「シューティングゲーム」ではなく「新しいゲーム」として見られるようでなければこのゲームは成功だといえません。ゲームセンターに新作が入った時のワクワク感は大事です。そう思われるようなゲームを作らなければなりません。必要なのはカテゴライズされたゲームではなく、新しい刺激のあるゲームです。

本作は一人プレイのスコアアタックで、このゲームならではの斬新なスコア稼ぎもありますが、かつてゲーム漫画であったようなゲーム対決シーンを気軽に体験できる初のゲームなので、ぜひお友達をゲームセンターに誘って一緒に遊んでもらいたいですね。

COMBATZEAL

最大四人同時プレイのゲーム。五つのさまざまなルールによるシューティングで他プレイヤーと競える。対戦格闘ゲームのように乱入対戦も可能。プレイヤー人数分の画面を同時に表示。ゲームによっては自分の行動が、他プレイヤーのゲーム画面に影響をもたらすのが熱い

■一人プレイ
もちろん一人で楽しむこともできる。ゲーム中は、対戦格闘ゲームのようにいつでも乱入を受け付けている。勝つか負けるかの勝負!

■四人対戦プレイ
スクロールやオブジェクトが他プレイヤーのゲーム画面とシンクロしている。四人が同じ状況ながら、それぞれ別の世界で戦っているのだ。

次回予告 今月号で電撃発表となったこの『ゲーセンラブ。』。次号も引き続き藤野社長による解説をお届けする予定。収録ゲームの仕様から、四人同時対戦というプレイスタイルにした理由、16:9と4:3の画面比率の違いがゲームに与える影響…などなどを語る予定。『ゲーセンラブ。』は稼働日はまだ未定だが、ロケテストが近々あるかも？ とのこと。全国の藤野社長ファンは、期待して待つべし！（編集部）

道

ウメハラコラム

●今月の質問●

「人読み」は大事な要素なのでしょうか？

（質問者：えどがわさん）

対戦相手が何を考え、どんなプレイをするか……。常に生身の人間と闘う対戦格闘ゲームでは、自分の技術力だけでなく、相手の存在も勝敗を大きく分ける要素となる。相手を読む＝人読みはどこまで有効なのか？

ウメハラ

2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイル[illegible]世界中に数多くのファンを持つ。20[illegible]社とスポンサー契約。プロゲーマーとして[illegible]

モリカワ

「西日暮里ゲー[illegible]未来の友人。主な戦績は第1回闘劇「CAPCOM VS. SNK 2」（個人戦）ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など

自分の腕だけでもそこそこ勝てる。だけど、対戦相手への視線があればもっと勝てる。ウメハラが伝える、対戦相手のココロに気付くための「人読み術」。

相手の思考や行動が絡む勝負には「人読み」が重要になる

ウメハラさんは読み合いで試合に勝つことはありますか？

ウメハラさんが「ここなら波動を撃っても大丈夫だから撃つ」と語るのをよく耳にしますが、それは対戦中に分かることなのでしょうか。

私は人読みが下手で、安定した行動によって勝ちを得ているところがあるのですが、より勝てるようになるために人読みは大事な要素なのでしょうか。また、人読みのコツがあれば教えてください。

（千葉県　えどがわさん）

ウ：まあ、人読みは格ゲーの醍醐味だからなー。興味のある人は多いだろうね。

モ：ウメハラといえば、攻略もさることながら、人読みがすごいってイメージがあるし、見る人を魅了してやまないのは、やはりそういう部分だからね。ウメハラが相手のどういったところを見て、読みを働かせているのか興味あるでしょ？　俺自信も興味がある。

ウ：そうですか。でも、教えないですよ。

モ：は？　何で？

ウ：だって、そんなこと教えたらゲームで飯が食えなくなっちゃうでしょ。

モ：いや、お前……コラムで質問に答えないってアリなのかよ。いいから言えよ。あー、実は大して考えてないんだろ。天然なんだろ？　俺は天才ってか！　あー、やだやだ！

ウ：落ち着いてください。考えてますよ。ちゃんと考えてます。でも、教えません。

モ：しつこい。早く言え！

ウ：うーん。あっ、でも、考えてみたら教えたところで、どうせ君たち実践できないだろうから大丈夫か。

モ：こいつ、本当に性格悪いな。

ウ：格ゲーに限らず、相手の思考や行動を読まなきゃいけない勝負は人読みが勝率アップの大事な要素になるよね。例えば、麻雀にも人読みはあるわけだ。

モ：そうなんだ。例えばどんな？

ウ：何度も一緒に打ったことがある相手なら、テンパってる（上がり目前の状態）とか、手役が高いか安いかも雰囲気で分かる。

モ：へー。そういうもんなんだ。

ウ：うん。まあ、そんなことは人読みの初歩だけどね。

モ：格ゲーで初めて対戦した相手には、始めはセオリーに従って動いていくしかないわけだよね。そこから人読みが働くようになるまでにはどのくらいかかるの？

ウ：そりゃ相手によるでしょ。ある程度、知識がある相手だと、少なくて3試合。時間のかかる相手だと500試合くらいかかることもある。

モ：えっ、そんなにかかることもあるの？

ウ：いや、そんなに何人も居ないけど。過去をふりかえると10人くらいは居たかな。

モ：ほー。ちなみに人読みしやすい相手とそうじゃない相手の違いって何なの？

ウ：戦略の幅だね。だから、攻めるスタイルとか守るスタイルって決めてる人は楽だよ。

モ：なるほどね。で、肝心の読みの材料ってどんなのがあるの？

ウメハラは相手の「何」を見ているのか？

ウ：多過ぎて全部は言えないけど、大雑把に言えば、「相手の性格」、「戦略の目的」、「戦術の幅と戦術が変化するまでのス[illegible]」ってとこかな。

モ：何だか難しそうなのもあるね。一つひとつ解説してもらってもよいですか。

ウ：「性格」はそのまんまでしょ。大胆か慎重か。攻められることを嫌うのか、守られるのを嫌うのかっていうのも読みの材料になるね。

モ：思ったより大雑把に分けて考えてるんだな。まあそこから細かい部分を見ていくのかな。同じキャラを相手にしていても、プレイヤーによって闘い方は違うの？

ウ：そりゃ全然違うでしょ。さすがに戦略を変えることまではしないけど、戦術は相手によって変えまくり（笑）。

モ：なるほど。「戦略の目的」っていうのは？

ウ：簡単に言えば相手の一番の狙いは何かっていうことだね。ダウンさせてからの起き攻めを狙ってるのか、画面端に追い詰めることを狙ってるのか、場合によってはタイムオーバーを狙ってる相手も居るからね。

モ：つまり、その相手の勝ちパターンを理解して、その形に持っていかれないようにするってことでいいのかな？

ウ：まあ、そういうこと。「戦術の幅」っていうのは、相手がどんな選択肢を持っていて、それをどのタイミングで変化させるのかってこと。具体的に言うと、こちらの投げに対して投げ返しをするのか、しゃがみグラップをするのか、無敵技やバクステで対処するのか。で、同じ対応では当然負けてしまうから行動を変化させるわけだけど、そのタイミングと変化する時にはどういう変化をするのか。例えば、普段は投げ返しだけど、変化する場合はバクステになるっていう感じだね。

モ：それって人によって全然違うと思うんだけどいちいち覚えてるの？

ウ：普段対戦する相手のは覚えてるね。しばらく対戦してないと忘れちゃうけど。

モ：それってとても難しいことじゃない？

ウ：そうだろうね。まあ、覚えられない人には原因があるんだけど。

モ：えっ、そうなの？　核心的な部分だね。単純な記憶力の問題じゃないんだ？

ウ：うん、違うね。一番大事なのは自分の行動一つひとつに意味を持たせてるかどうか。

モ：おー、なんかそれっぽ[illegible]

ウメハラ公式サイト
Daigo Umehara official Site
http://www.daigothebeast.com/

ウ：人って興味のあることは覚えてるけど、興味の無いことはすぐ忘れちゃうでしょ。
モ：分かる分かる。それが格ゲーにも当てはまると？
ウ：自分の行動に意味を持たせてれば、うまくいったときとそうじゃないときの違いがはっきりわかる。極端な話をすれば、ラウンドの最後に投げをくらって負けたら、次のラウンドはだれだって投げを警戒するでしょ？　それはラウンドの最後がだれにとっても印象的だからなんだよね。
モ：なるほど。自分の動きの一つひとつにしっかり理由があれば、KOされた場面や大ダメージを取られたという分かりやすい場面だけじゃなく、そういう視点自体がきめ細かくなっていくんだね。
ウ：そういうことです。だから、人読みの精度を上げるにはまず自分の戦略をしっかりと認識できてないといけない。自分のやるべきことが分かっていれば相手の行動は勝手に覚えちゃうもんだよ。
モ：なるほどー。ほかにアドバイスは無いの？
ウ：いや、いくらでもあるけど、面倒くさくなってきた。
モ：まあまあそう言わずに。じゃ、あと一つだけ！
ウ：お前ら少しは自分で考えろよなー。後、大事なのは「変化のスピード」だよ。場合によっては戦術だけじゃなく戦略も変えていくぐらいのチャレンジ精神が必要なんだよ。そうやって常に変化してれば相手も読みようがないっしょ？　自分がワンパターンなのに人読みできるわけないからね。以上。
モ：同じ相手と対戦し続けて負けが込んできたら、そういった情報が相手にバレている、読まれている自覚を持って、柔軟に動きを変えていく、新しいことをやっていくことも重要になるわけだね。
ウ：まあそういうこと。
モ：ありがとうございました。

格ゲーにとって重要なセットプレーは是か非か？

勝ちパターンがあると勝率は上がりますが、観る方もプレイする方もマンネリ化してゲームの寿命が短くなる気がします。
かといって勝ちパターンの無い格ゲーは無いと思いますが、梅原さんは勝ちパターンの在り方についてどう思いますか？
（北海道　めしともさん）

モ：勝ちパターンって、起き攻めのセットプレイのこととかでいいのかな？
ウ：『ストⅣ』、『スパⅣ』に関していえばそういうことになるかもね。
モ：ふむ。で、この人はセットプレイがつまらないと感じてるんだよね？
ウ：そうだろうね。まあ、格ゲーに限らず、競技としてのレベルが上がっていくと戦術が磨かれて、皆が同じプレイをしてるように見えちゃうもんだよね。
モ：それは、ある程度しょうがないよなー。大抵のゲームはその勝ちパターンに持っていくまでにそれなりの過程があるから、見る側もやる側もそこを楽しむしかないんじゃないかな。
ウ：そうなるよね。見えないセットプレイが始まったら強者も弱者も関係無いんだから。
モ：でもさ、セットプレイの強制力があまりに強いのは問題だよね。『ストⅢ3rd』のユンの幻影陣からの崩しとか、無印『ストⅣ』の豪鬼の起き攻めとかさ。
ウ：まあね。というかさ、強者も弱者も関係無くなるようなキャラやプレイで勝とうとする人は、何のために対戦ゲームをやってるんだろうね。
モ：そう！　僕はあなたにずっとそういうことを言ってほしかったの！　もっと言ってください。
ウ：分かりました。2012年は攻めようと思います。
モ：おっ、いいですねー。ちなみに強者と弱者が関係無くなるキャラやプレイというのは？
ウ：強制的にじゃんけんを仕掛け続けたり、相手がなんらかのアクションを起こすまで、何もしないプレイだね。こういうプレイは相手を不快にするだけのプレイで、何も生まないし、何も競えないよね。対戦なのに何も競ってないって、どうなのよ。
モ：全くその通りだと思います。勝つためにいろんな要素が必要だから格ゲーは面白いんだもんね。
ウ：格ゲーには知識、戦略、反応、読み、技術、精神力という要素があるけど、強制的にじゃんけんを仕掛け続けられると、知識、反応、技術という要素は全く意味が無くなる。あとは読みと精神力って話になるけど、その二つの要素しか競えないなら、格ゲーである必要は無いからね。まあ、何もしないというプレイに比べたらマシなんだろうけど。
モ：じゃんけんをし続けるっていうのも、相手が動くまで何もしないっていうのも、一言で言えば戦略ってことになるんだろうけど、戦略一つですべての問題が解決してることが問題なんだよね。しかも、そういう戦法って限られたキャラやゲームでしか有効じゃなく、言うなれば、そのゲームの歪んだ部分だもんね。
ウ：何も競わずに歪んだ部分だけで勝ちたいって、冷静に考えると怖い考えだよな。
モ：コミュニティ内での立場とか、有名になりたいとか、そんな理由でゲームをやってもどんどんつまらなくなっていくよね。それ以前に美意識の問題のような気もするけど。
ウ：だれにでもできる底の浅い戦法で勝つということは、考えることを放棄するってことなんだよ。そんなことでは何の成長も無いし、そもそも人生の貴重な時間をそんなことに使っていいの？って言いたくなる（笑）。
モ：キャラやゲームが変わっても通用する強さを身に付けていくことが大切ということですね。すっきりしました。ありがとうございました。
ウ：前もこんなテーマあったような気が（笑）。
モ：重要なことは何度でも言っていいんです！（笑）。
ウ：そうですか（笑）。

今月のウメハラ

今月の巻頭特集でも触れているが、1月11日に開催されたスクウェア・エニックスの新作ゲーム『ガンスリンガー ストラトス』の発表会にウメハラが電撃登場！　まさかの出演に会場は大いに沸いた。2012年夏、ウメハラの新たなゲームの挑戦が見られるかも!?　期待したい！

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

- メッセンジャーバッグ
- Tシャツ
- Team Mad Catz ステッカー
- キーチェーン

のセットを進呈する！
悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！
募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで
■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・Tシャツの希望サイズ（S, M, L）を明記の上、お送りください。

［Mad Catz メッセンジャーバッグ］

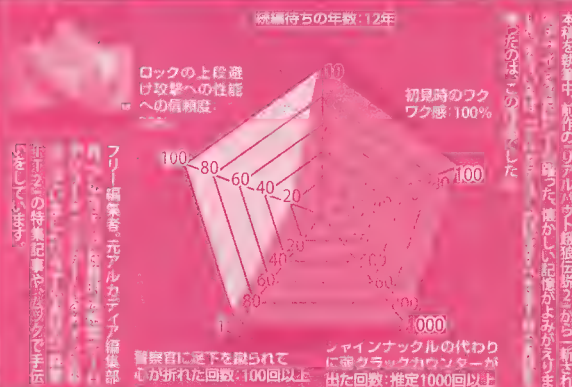
［Mad Catz キーチェーン］

俺にゲーム

そろそろ「このコーナー、『餓狼伝説』シリーズ多すぎだろ」という指摘がありそうですが、今回は『餓狼伝説』シリーズ大好き元編集部員が、現時点最新作『餓狼-MARK OF THE WOLVES-』（以下『餓狼MOW』）について語ります。

“伝説には続きがある。”

餓狼 MARK OF THE WOLVES

■メーカー：SNK（現SNKプレイモア）
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働：1999年11月26日
■使用基板：MVS
■移植版：NEOGEO、ドリームキャスト、PlayStation2、Xbox 360

“狼は眠らない”
新たな伝説の幕開け

昔好きだったゲームを再プレイしてみたら、以前には気が付かなかった意外な面白さに気が付いた――。ゲーム好きなら、一度はそんな経験をしたことがあると思います。本稿で取り上げる『餓狼MOW』は、ぼくにその種の経験をもたらした作品です。

ご存知の方も多いと思いつつ、『餓狼MOW』について簡単に説明しておきますと、本作は90年代の格闘ゲームブームを支えた「餓狼伝説」シリーズの系譜に属する作品です。リリースされたのは1999年、同シリーズのアーケード作品としては9作目に当たります。

シリーズの第1作目『餓狼伝説』は架空の街・サウスタウンを舞台に、闇社会の支配者ギース・ハワードに父親を殺害された青年テリー・ボガードの復讐を描いた作品でした。テリーとギースの闘いはその後の作品でも続き、シリーズ第5作『リアルバウト餓狼伝説』にて、ギースの死によって決着を迎えます。『餓狼MOW』はそれから14年後、テリーに引き取られたギースの遺児ロックを主人公とした作品です。

『餓狼MOW』の初見の印象は忘れがたいものでした。グラフィックの質感は前作『リアルバウト餓狼伝説2』とはまったく異質なものに変わり、キャラクターはテリーを除き全員が完全新規。ゲームシステムはシリーズの伝統を一部引き継ぎつつも、まったく違うセオリーを要求してきます。画面を覗けば美麗な動きを見せるドット絵が、新たに登場したキャラクターたちの個性を紡ぎ出し、防御的な動きがメインだった前作とは正反対の攻撃的な闘いが展開されていました。この時感じた、酔いにも似た高揚感はいまでも鮮明に思い出せます。

14年の時を経て成熟したテリーと、彼に育てられたルーキー・ロックの姿は、『餓狼伝説』シリーズの熱心なファンだったぼくの心を強く揺さぶりました。

リニューアルされたゲームシステム

本作でがらりと変わったのはキャラクターだけではありません。『餓狼伝説』シリーズは、その歴史において何度かゲームシステムの大幅リニューアルが実施されましたが、本作での変化はその中でもとりわけ大きいものでした。

中でも、シリーズおなじみの「ライン」システム（画面の奥行き）の廃止はファンの間に大きな波紋を広げました。ほかにも体の一部が無敵状態になる「避け攻撃」や、ガードキャンセル（前作まで「ブレイクショット」と呼ばれていたものの代わり）など、従来の作品から引き継がれたものにも大きな変更が加えられました。

プレイヤーの立場で考えると、シリーズ作品におけるシステムのリニューアルは前作までのノウハウの消失を意味します。リリース当時は変更に対し、否定的意見も少なからずあったと記憶してますが、ぼくの場合は消えてしまったノウハウへの愛着よりも、新しいものへの興味が勝っていたように思います。

追加された新システム：ジャストディフェンス

攻撃を引きつけてガードすることで発動する「ジャストディフェンス」（以下、JD）は、体力回復、ガードキャンセル可能などさまざまな恩恵があります。

特定の必殺技中にABボタンを同時押しすることで、技を中断できる「ブレーキング」は、本作特有のそう快感を支えるシステムです。

を語らせろ!!

“数奇な運命（さだめ）に導かれ、男は再びこの街へ……”『餓狼MOW』との再会

前項で述べた通り、ぼくは本作から強い魅力を感じましたが、実は対戦を意識したやり込みとは無縁でした。当時はゲーム以外のことで忙しく、じっくり対戦する余裕が無かったのです。1年くらいはぼちぼち触っていましたが、気付けばゲームセンターそのものから足が遠ざかっていました。

再会のきっかけは、2004年に訪れました。当時は時間的に余裕があり、再びゲームセンターに足を運び始め、ゲーム仲間ができていました。仲間内で「今やってるゲームも飽きてきたね」などと言っていたぼくたちの目前に、『餓狼MOW』は姿を現しました。まるで名前も忘れた古いの友人が気安く話しかけてきたような戸惑いとうれしさを覚えつつ、コインを投入したと思います。もうゲームのセオリーなど忘れていましたが、そのときのぎこちない対戦は、「このゲーム、ここまでカッコ良かったっけ？」という新鮮な驚きをもたらしたのです。

その日から、『餓狼MOW』を見つめ直す作業が始まりました。本作に詳しい知り合いや、インターネットの海から最新の攻略情報を集め、対戦と研究を繰り返しました。幸運なことに、この再会の翌年の2005年、PlayStation2への移植版が発売されたため、プレイヤーのモチベーションは加速的に上がっていくことになります。過去のゲームであるにも関わらず、プレイヤーコミュニティ内では情報交換や議論が活発になり、さまざまな新テクニックが発見されていきます。だれかの発見にだれかが肉付けし、そしてまたほかのだれかがそれを元に研究を進めていくその様子には感動すら覚えました。なおこのぼくも、この時期の議論にはそこそこ貢献した自信があります。

●2005年ごろに見つかったテクニックの例：相手の技の暗転を見てから切り返す（通称：後キャン）

暗転演出への理解が進み、稼働初期から猛威を振るったガード不能連係への対策が進みました。

“だれもが思い描く、よみがえる夢”「The Sunset Sky」をもう一度

攻略を進めていく日々は、とても楽しいものでした。実戦的なテクニックから使い道の無さそうな小ネタまで、いろいろな発見をしましたが、そのうち何か新しいことを見付けるたびに、「なぜこのゲームを作った人は、このような仕様を組み込んだのか？」などと考えるようになります。架空のゲーム開発者の姿を想像し、「このような設計をする人なら、あそこにも何か仕込んであるはずだ」などと、新たな仮説を立てて調査をしたりするのです。

すると、開発者の込めた意図や、それを超えたところにあるゲームそのものの意志とも呼べるような何かと対話しているような不思議な感覚に陥るようになりました。たぶん何か気のせい、錯覚の類なのですが、この「対話」を通して得られる「ゲームを理解した」感覚は、「長所も短所も含めて、このゲームの全てを肯定しよう」という感情を呼び起こします。この瞬間、『餓狼MOW』は、ぼくにとって特別な作品となったのでした（我ながら抽象的な話……）。

……さて、そろそろ紙数も尽きそうなので、筆を置く準備をしたいとおもいますがその前に！　いま「長所も短所も全部肯定」と書きましたが、実は本作には一点だけ看過しがたい不満点があるので、それを書いて終わりとします。

それは本作の続編が作られず、ストーリーが完結していないこと。プレイ済みの方はご存知かと思いますが、本作のエンディングで、ロックは叔父のカインと共に、死亡したと思われていた母マリアに会うため旅立ちます。カインの言う「ギースの遺産」や、ロックの出生の謎の解明は、次回作に持ち越されました。しかし、リリースから12年たったいまにおいても、その続きは語られていません。ついでに、ぼくの脳内に住む架空の開発者も、物語のその後に関してはいまだ口を固く閉ざし、対話に応じてくれません。

なんとか続きを知れないものか。必ずしもゲームの形をとる必要は無くて、別のメディアでもいいのだけれど……と日々思うのですが、どうにかならないものでしょうかね？　例えば「アルカディア」に連載小説の形として載せるとかどうでしょう。編集部員は今すぐ企画書持って江坂に飛ぶべきですよ。ほら、早く早く！

はみだし情報 テクニック紹介

近年の研究の成果を少しだけ紹介!

12年の蓄積の恩恵を最も強く受けているキャラ、それは…… カイン・R・ハインライン

カインといえば、多段の飛び道具「ヒムリッシュ・ゼーレ」とガードクラッシュ値の高い「シュワルツ・ストゥース」を使ったガードクラッシュ連係が強力なことが知られていますが、近年では研究が進み、連係が洗練されています。ここでは、特殊な連係を紹介してみます。

ここ数年で、攻略が最も伸びたキャラとして挙げられるのがカインです。ここでは例を一つ紹介してみます。動作の流れは以下の連続写真をご覧ください。

これは以下に挙げる複数のテクニックを融合させて一つの流れを作っていますが、一部NEOGEO版を除く家庭用移植版ではできないテクニックを含んでいるので、試すならゲームセンターで！

●ここで使っているテクニック

・相手の受け身入力タイミングで画面を暗転させると、受け身が取れなくなる。

・多段の飛び道具をJDされている最中に、JD不能属性の通常技を出す（技を当てる必要は無い）ことでJDを解除できる。

・一部の多段技のJDを途中で失敗して通常ガードに切り替わった場合、ヒットストップ時間がJDと同じもの（ストップ時間が通常ガードより長い）に変化する。

・この状態に、「攻撃判定が移動する技」を出すと、単発技であっても攻撃が多段化する（※アーケード／NEOGEO版のみ）。

相手の通常ダウン直後に画面を暗転させると、受け身の入力タイミングがスキップされる。ヒムリッシュ・ゼーレを重ね……、

相手が起き上がり後にJDするのを確認したら、しゃがみJD不能の立ち5C、もしくは立ちJD不能のしゃがみCを入力。

相手のJDが解除され、通常ガード状態に（ただしヒットストップはJDと同じ）。素早く空キャンセルからシュワルツ・ストゥースを出すと……、

多段ガードに。シュワルツ・ストゥースはガードクラッシュ値が非常に高いため、問答無用でガードが割れて、追撃が確定します。

猛者通信 ～雪の魔王編～

海の王様

フロロ33号 逆襲のYA-DA-YO

ステルスマーケティングとは最も無縁なコーナーとして我が道を行く猛者通信ですが、将棋が人間に勝てるようになった昨今、政治もCPUに任せた方がよっぽど捗るんではないかと夢想するトロピコ世代であった。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ

即席のMISSILEを撃ち込まれ、ほうぼうの体でラッペ村に敗走中。こうなったらプルセスドリンクの一気飲みでしのぐしか、あ、ねいという感じ。

ケソ

20年ぶりにインスタントラウメンを食して以降すっかりハマってしまい、昼飯の9割がカップ麺であることを強いられているんだ（集中線）！

タキョス

今年も猛者ページの担当として神経を摩耗していく予定。3DSの操作にも慣れてきて、ようやく勲章集めも本気出していくぜシャーってところ。

FISH ON：01

激闘！　昼下がりのパズルタイム

Dreaming Tomorrow.

まさ　ところで、先月の猛者では超能力特集をやったのだが、その中で言い忘れていたことがあるのだがね。

ケソ　ほう。なんすか。

まさ　『エスプレイド』の1面――いわゆる祐介面の道中は市街地になっているのだが、地上に建て並ぶ民家をよく見てみると、エアコンの室外機が一つだったり二つだったりと、結構違っているのさね。

ケソ　へー。細かいですね。

まさ　メストで『エスプレイド』のプレイに興じていたとき、当時のケイブ担当だったこーじ山下と「この家はエアコンの室外機が多いから富裕層、こっちの家は室外機は一つなので中流家庭だな」などと、民家のランク付けをしていたものさ。

タキョス　いや、室外機の数だけで分かんねえだろ。エアコンは付いてなくても、某政治家みたいにタンス預金で4億円隠し持っている家庭があるかもしれねえしな。

まさ　かもしれんな。

ケソ　そんな我らは、現在セーガーに向かって寒空の下を歩いているワケですが、見せたいものって何だよユー！

タキョス　まあ、そんなもったいぶって隠す必要無いんだがよ、去年のショーに出展されていた『メダルde!ファンタジーゾーン』の取材が取れたからよ。一足先に、貴様らにプレイさせてやろうと思ってな。

けそ　まじゅ⁉　あれ、気になってたんですよ！

まさ　ムス。ショー以降にアナウンスが無かったから、国外販売オンリーになったらどうしやうと気を揉んでおったところさな。

タキョス　原作となった『ファンタジーゾーン』は、既に26年前のゲームだからなあ。ひょっとすると、ほとんどのアルカディア読者が生まれてない可能性もあるな。

まさ　逆に、26年たっても『ファンタジーゾーン』をやってる我らは、どんだけオパオパ好きなんだよ、とセルフツッコミをせざるを得ない。

けそ　確か、メストの創刊号の表紙も『ファンタジーゾーン』でしたよね。おそらく、若い人にとっては明治維新もファンタジーゾーン発売も同列に感じる“歴史の中の出来事”なのではないでしょうか。

タキョス　そこまで古くねえよ！　っていうか、X68K版の『ファンタジーゾーン』は3Dメガネとかにも対応してたよな。今思うと、時代を先取りしていたという感じだな。

まさ　先取りし過ぎて皆がついてこられなかったゆえ、3Dに関してはずいぶんと空白期間があったのも今ではいい思い出さね。

ケソ　まあ、猛者的には3年前に開催された裏闘劇大会の正式種目に入ってたゲームですからね。なじみありまぐりんぐという感じですが。

まさ　とりあえず、久しぶりにファンタジーゾーンの金融大恐慌を救ってやろうじゃないかね。♪ドゥットゥル、ドゥッドル、ドゥットゥル～（1面VGM「OPA-OPA!」より）♪

FISH ON：02

果てしなき勝利を目指して

Victory way.

～セガ到着～

ケソ　むお！　開発室の壁越しに聞こえるこの曲は！

まさ　聞き慣れた『ファンタジーゾーン』のVGMじゃ、あ、ねえかあ。♪ドゥットゥル、ドゥッドル、ドゥットゥル～。

タキョス　……その鼻歌はもういいからさ。

ケソ　しかし、曲は当時そのままっつーか、システム16の音源チップ、ヤマハYM2151の音そのものですよね、これ。原曲は一兆回以上聞いてるから絶対そうっすよスピ！（鼻息）

まさ　などとドヤ顔で言っておきながら、実は違っていたら赤っ恥さね。

タキョス　とりあえず簡単なルールを説明するぜ。本作は四人まで同時プレイ可能で、自機であるところのオパオパは、約180度攻撃角度を変えられる固定砲台となっているのさ。1枚メダルを入れたら5発のショットを撃つことができて、登場する敵をショットで打ち落とすと、数に応じて“メダルのかけら”がもらえる。これが一定数達するとメダルが払い出されるってわけだ。適当に敵を撃墜しても効率が悪いんで、編隊単位で

名作シューティングがメダルゲームでよみがえる!!

ド名作『ファンタジーゾーン』をモチーフをとしたキッズマスメダルゲームが、この春大登場ーッ！　懐かしいステージやキャラターが多数登場してゲームを盛り上げ、お子様でも思う存分撃ちまくれるエネルギーチャージシステムで、敵キャラをやっつけて気分そう快（資料より）！　最大四人同時のプレイが可能なので、徒党を組んでプレイするべし！

「ファンタジーゾーン」の世界を完全再現した画面構成！　懐かしさにしっこちびりそうになりつつ、2012年に再誕したオハオパの活躍に震えるといいだろう。

懐かしのボスキャラたちもガン首そろえて堂々復活!

原作に登場する各惑星もバッチリ再現！　ボス戦ではまんまシューティングとなり、各ボスが往年の動きで攻撃してくるってんだからそれ見たことか！　AC版準拠ゆえ、ウルトラスーパービックマキシムグレートストロングトットは登場しなさそう。しかしステージを進めていくとボスラッシュが発生し、意外な敵が!?

登場と同時に目と台風のスキ間に入りたくなるウィンクロンも登場。玉置（安地）のドット調整に失敗して爆散するのもお約束だ。

破戒的GAGでおなじみの、古薬美一先生でおなじみのコバビーチ。現在は氏賀Y太先生にクラスチェンジしてディープに活躍中。

コバビーチ

撃墜するのがオススメだ。編隊を全機撃墜すると、その後にルーレットが回るので、運が良ければ編隊ボーナスでさらにメダルをゲットできる、って寸法だな。

まさ　なるほど。ニュアンスとしては、メダルを入れてショットパワーをチャージして、パワーのぶんだけショットを撃てる……って感じかね。

ケソ　一枚ずつメダルを補給するよりも、複数枚入れてパワーチャージしておけば、編隊ボーナスも取りやすいって按配っすかね。

タキョス　それはプレイスタイルによりけりだな。で、原作と同じく、途中に出現する敵の前線基地を一定数撃破すると、ボスとの戦闘に突入するってわけだ。ちなみに、ボス戦では固定砲台から離れて、原作と同じようにレバーで操作するシューティングモードになるぞ。

まさ　原作と同じ流れを踏襲しティールのだな。よろしい、ならば早速プレイ開始とシャレ込むかハイパンチャリテク！（早口かつ膝を叩きながらメダルを投入する音）

～プレイ開始～

ケソ　おおお～。ザコ敵の飛び方なんかが原作っぺぇ～。ショット音やVGMだけでなく、原作の雰囲気をちゃんと再現している感じだなあ。

まさ　お、この赤い風船はショッペルかね？

タキョス　赤いバルーンに触れると、ショップじゃなくてアイテムルーレットが始まるぜ。ワイドショットやヘヴィボム、5WAY-SHOT（本家の7→5にアレンジ）といった、おなじみの武器をゲットできるぞ。

ケソ　お、これが基地だな。シャッハ、ハイ！（破壊）

まさ　ホム、懐かしのボスVGMとともにスタンパロンの登場さね。♪ンデッツデ、デーッデッテ、デーッデッデッデッデッデッデデ……。

タキョス　鼻歌はいいから、しっかり狙って撃ってくれよ。……って、ボスの攻撃方法も原作とほぼ一緒なのか。再現度高えなあ。

ケソ　ヒャフー！　スタンパロン撃破ダーゼー。

タキョス　ボス撃破後は貢献度に応じてメダルをもらえるんだ。ボス面が始まってからでも途中乱入可能だがよ、撃破に貢献してないとメダルの払い戻しは少ないぞ。

ボス戦が終わると、各プレイヤーの発奮っぷりに応じてコインが払い戻される。

FISH ON : 05

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

ケソ　いやあ、遊んだ遊んだ。予想していたよりも『ファンタジーゾーン』そのまんまでしたNA。

まさ　久しぶりにコバビーことコバビーチを拝んださね。

タキョス　今回『ファンタジーゾーン』がメダルとして復活したのは、本作が時代を超えて光を放っている名作という何よりの証だな。

ケソ　開発の方も、当時『ファンタジーゾーン』にはまったユーザーが、今度は子供と一緒にゲーセンで盛り上がれるように――との願いを込めて作られたと言っていましたね。

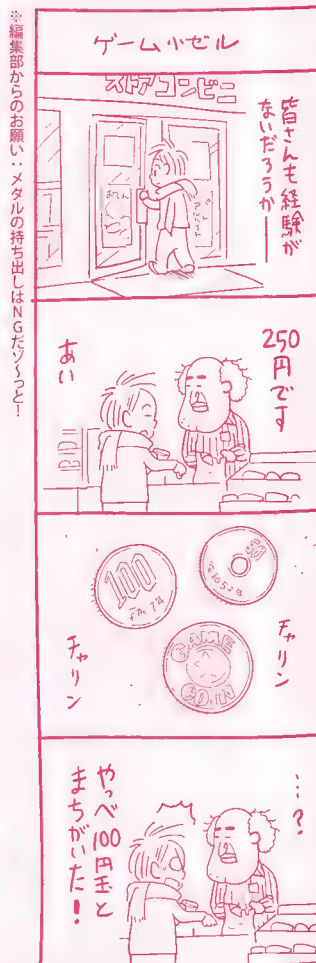
タキョス　ま、当時ゲーセンで『ファンタジーゾーン』で遊んでたユーザーのほとんどは、今では子持ちになっているだろうからなあ。その狙いは正しいと思うぜ。

まさ　親子連れに加え、我らのように現役フルスイングで食い付く層も居ることだし、これからもこういったメダルリメイクものを出してほしいところさね。

ケソ　ミートゥー。

タキョス　珍しくオチが無いな！

～続く～

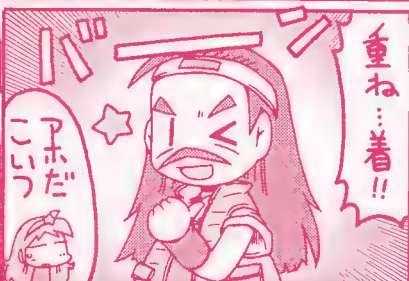
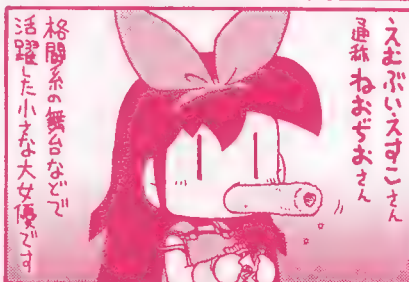
※編集部からのお願い：メダルの持ち出しはNGだゾ～っと！

懐古厨編集便り

ウイウイ（ジャンボ）！　水没林の水草で視界が悪くて液晶に大パチンをかましたタキョスである。しかし今回の『メダルdeファンタジーゾーン』、よくぞ作ってくれました！　って感じだなオイ。稼働後に全国で小セルそっちのけでプレイするお父さんゲーマーの姿が目に浮かぶな！　この勢いで『メダルde獣王記』、『メダルdeギガス』、『メダルdeガルディア』、『メダルde4Dウォーリアーズ』なども制作していただきたく候っ!!

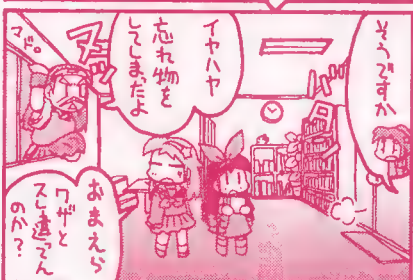
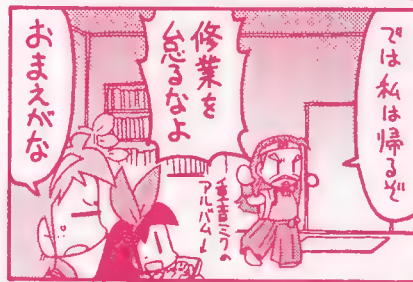
今月はビッグニュース連発でお届けします……!

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々

ねおぢおさん

失踪マン

[ToDoさん]
画面端に相手を追いつめたら最後、唯一無二の必殺技、「重ね当て」の連打で相手を押しつぶすナイスミドル。でも気力切れに弱い。

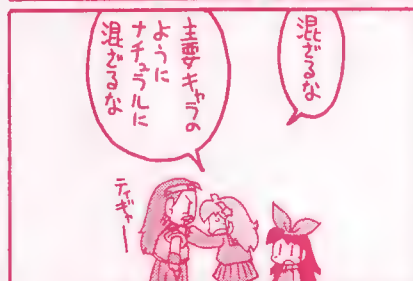
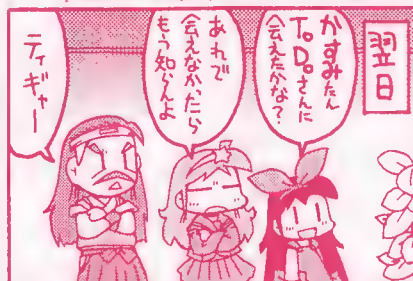
[重ね当て]
気のカタマリ的なギロチンを相手の頭上に降らせる必殺技。気力がある限り連打しまくることができる。

[ToDoかすみ]
父ちゃんからは、想像もできないほどの美人さんとして話題をさらった、「えすえぬ家」の名ヒロイン。もちろん父から学んだToDo流古武術の使い手である。演じる舞台によっては最強クラスの強さをほこることもあり、人気、実力両面で評価が高い。

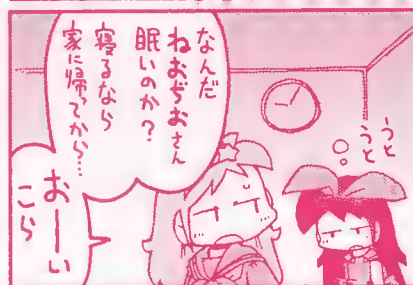
IKaPlofile

ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「PS すりーさん」(マイクロマガジン社刊)が業界各所にてムーブメント発生中。

パパメール

[重ねる]
かすみの重ね当てはガード不能という噂があるほど危険なのだ！

主要キャラ

[私たちなら主要キャラ]
えふつーしすてむさんはその存在をねおぢおさんにほおんど認識されて無いのではあるが。

眠り

[次回、最終回]
……本当？

……単行本二巻が出るよ！ ホントだよ!!

えすえぬNEWS 単行本二巻、2012年3月15日発売!!

ええっ、まさかの次号最終回!? なんて読者様からはツッコまれそうですが、そんな話をよそに単行本第二巻が発売決定! いつものほんわか「えすえぬ家」はもちろん、話題を呼んだ「熱闘編」、さらに描き下しに特別企画も交えて、2012年3月15日、ファミ通クリアコミックスレーベルにて発売します! もちろん、一巻と同じくすべての四コマにトリビア的テキスト解説がつく、一冊で二度おいしい内容でお送りするこの続刊。某インド人やドイツの機械将校ばりに首を長くして待っていてほしい!!

アルカディアブログ、アーケード魂（http://www.famitsu.com/blog/arcadia/）では単行本び向けた特別企画も用意される予定。こちらもCHCEK!!

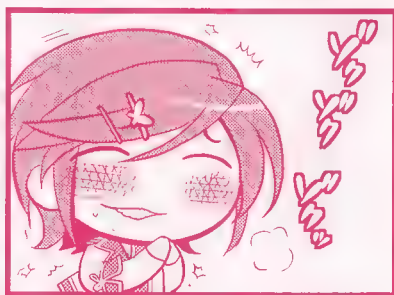
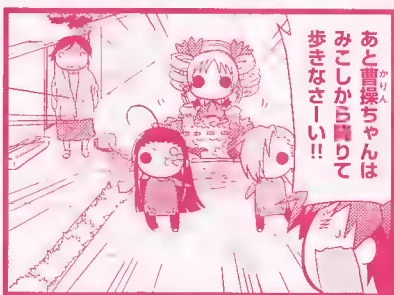
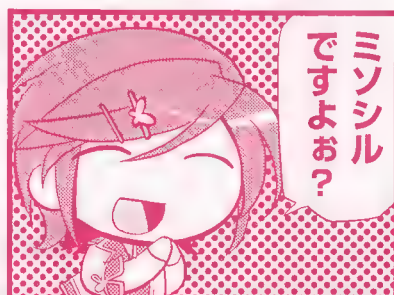
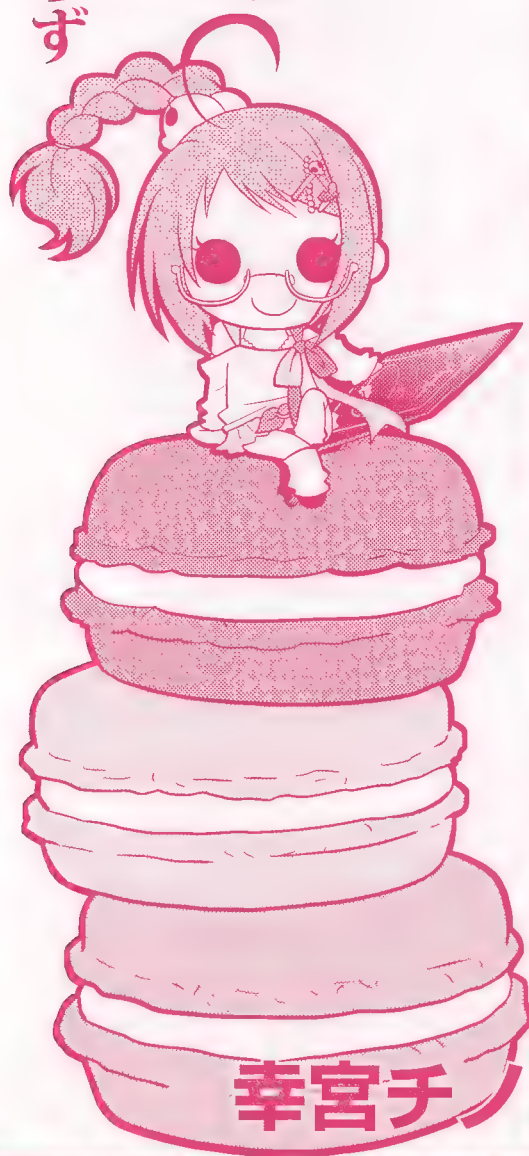
IKa先生のコメント

皆様こんにちは、IKaです。「いか」と読みます。いやそんな事はどうでも良いんです。「えすえぬ家の人々」第2巻が発売されます! はおうしょうこうけん的なアレを使わざるを得ないノリで! よろしくお願いします!

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

三国志=萌え少女!? ハートフル恋姫コメディまんが

恋姫☆ようちえん

その足元に従えるは民のみならず

[たんぽぽちゃん]
すいちゃんの従妹。天性のイタズラッ子で、数々のえんじがその犠牲になっているとか。
[三国志の馬岱]
蜀の五虎将、馬超の弟として忠義を尽くした名将。戦功はむしろ馬超を超えるともいわれ、謀反した魏延を斬るなど活躍した。

[ななの]
こうじょう戦が得意なえんじ。根はよい子なほかのえんじたちと比べ、割と悪い子らしい。
[三国志の張勲]
袁術配下。袁術の皇帝僭称後、呂布を攻めるが陳珪の計略もあり敗走。二十万の大軍を率いたともされるが、戦功は低い。

幸宮チノ

幸宮チノ Profile

さながら屋久杉の年輪のごとく引きこもりニート道を重ね続けるエッセイ&ギャグ漫画家。最近、まさかのオタ結婚を果たす。代表作『ドラゴンクエスト天空物語』、『オタ婚。』ほか多数。

来月号ではまさかの重大発表が……!?

[泥水]
「泥水をすすってでも」と言うと大変な覚悟を感じるが、この場合はある種のぷれいっぽい、という気がする。

[たんぽぽも掘りたくなった]
恋姫ようちえんにおいて、たんぽぽはナンバーワン穴堀り士の名をほしいままにしている穴堀り界のドリラー的存在。

[しんちょうさ]
「しんじゅくしんちょうしゃのしんちょうさ」と言うのがむずい。

月刊 恋姫新聞

今月のWeb「恋☆ちえん」情報……!

アルカディアブログでも大好評連載中の「恋姫☆ようちえん」。本誌と続けて読むことで楽しさ倍増のコンテンツ、今回の更新は1月27日(金曜日)と2月10日(金曜日)の予定! ここでしか読めないカラー版の「恋☆ちえん」はhttp://www.famitsu.com/blog/arcadia/から。アルカディア本誌の各情報やイベント情報や各企画記事なども掲載しているので、ぜひチェックしてほしい! 中には単行本情報も!?

周瑜(めいりん)が孫策(しぇれん)にせまる。姉妹のようにふるまう彼女たちには、他人は理解できないこともあるのか。

まさかの猫耳少女大量発生意中! これはまさか、ネコミミストもびっくりのネコミミアワーなのか。手ぬぐい一丁!

トッププレイヤーの視点にせまる！

蒼の学び舎 アオノマナビヤ

『ブレイブルー』シリーズで名を馳せるトッププレイヤーの攻略をとくと見よ！ 闘劇2011準優勝のR-1が登場！

連続技から格闘ゲームを楽しみ連続技にこだわった闘いに挑む

――『ブレイブルー』シリーズを遊び始めたきっかけ、についてお聞かせください。

R-1：僕は、連続技を調べたり、覚えたりするのが好きなんですが、『ブレイブルー』もその流れで始めました。最初は、CPUを相手に、コンボを練習しているだけの毎日で、ほとんど対戦をしていませんでした。新しいゲームだから、新しい連続技の面白さを楽しんでいたんです。

――対戦の面白さに気付いたきっかけなどはあるんでしょうか？

R-1：連続技をある程度調べて、形が出来あがってきてからいろいろなプレイヤーと対戦したところで、意外に勝てるなと思えたからでしょうか。僕は『ブレイブルー』以前は、『ギルティギア アクセントコア』にかなりハマっていたんです。ただ、このゲームの最盛期は、北海道から東京に出てきたばかりのころで、地域によるやり込みレベルの差もあって、「関東の上位プレイヤーに追い付くのは厳しいな」と思っていたんですが、『ブレイブルー』では、そういった人たちとも一方的になり過ぎない、良い勝負ができたことで、自信になったのかもしれません（笑）。

――そこからやり込みが始まったわけですね。R-1さんのやり込みの方向性について、ご自分では[illegible]ように考えていますか？

R-1：やっぱり、連続技ですね。ノエルは、素早い連係と相手の技に部位無敵のある技を噛み合わせて勝つというコンセプトのキャラクターと思っている方が多いんですけど、連続技を頑張れば頑張るだけ、勝率がついてくるという部分が、僕の好みに合っています。毎回、新作が出るたびに最初はずっと連続技を調べて、データ付きの攻略本が出たら補正を見て、ああでもないこうでもないとパズルのように連続技を考えて……と、いう流れです。そして、家庭用版が出たら、トレーニングモードで連続技を納得のいくレベルでこなせるまで練習するという流れでやり込みますね。

――ノエルの連続技は難度の高いものが多い印象がありますが、実戦ではどれくらいの難度のものを使うのでしょうか。

R-1：家庭用のトレーニングモードで30回やって、1回成功するかどうかというレベルの大道芸的な連続技は実戦では使わないですけど、10回やって3回成功するものなら、精度を高めるように練習してみるんです。それで、10回中5回以上いけるなとか、手ごたえを感じたら、実戦で使っていって、実戦での精度を高めます。トレーニングモードでできても、実戦だと緊張で成功率が変わるということはもちろん、その連続技を始動できる状況が意外に無くて現実的なコンボでなかったということが明らかになったりするので。

――連続技に対してストイックですね（笑）。

R-1：成功率がほぼ100%に近い連続技を決めて、相手の体力がほんのわずか残ってしまうよりは、ミスする可能性が少し上がっても、相手を倒し切れる連続技を選択するプレイヤーでいたいんです（笑）。

――本コーナーの第一回で掲載する連続技については、現在実戦で使っているものですか？

R-1：はい。大道芸的なものは省いています。トレーニングモードで何度も練習すれば、いずれ身に着くのが連続技のいいところです。『ブレイブルー』は立ち回りや起き攻めのセオリーが、他の2D格闘ゲームと大きく異なるので、そういった部分はやはり対戦をしないと身に着かないので。

――[illegible]

トレーニングモードを駆使した [illegible]

R-1

シリーズを通してノエルを使う強豪プレイヤー。タカハシ名義で闘劇2011準優勝の輝く。高い精度で高難度の連続技こなす。現在は、PSVita版の『BBEX』を使った、連続技の検証や攻略にいそしむ。

使用キャラクター：ノエル

R-1：（通信対戦などで）上級者のプレイを「見る」ことができる機会が増えているので、まずはそれを見て、真似をするというのがいいと思います。ただ、対戦で思ったような勝率が出ないときや、どうしても勝てない人が居るという辛い時期は、格闘ゲームをやりこんでいくうえで必ずあるので、そこはやはり、作品を好きになって、もっとうまくなりたいと思った人にしか乗り切れないのかなと思います。強くなっていく実感を楽しいと思えるようになれば、どんどん上達できるはずです。

――最後に、読者にメッセージをお願いします。

R-1：『ブレイブルー』は、対戦ももちろんですが、ストーリーも作り込まれていて、面白さがいろいろなところにある作品です。興味のある方は、遊びやすい環境で始めてみてください。

――ありがとうございました。

[illegible] 技→投げなどタイミングをずらした攻めは、非常に強力だ。

R-1的キャラクターランキング

■Sランクに分類したキャラクターについて。

R-1：本作は、シリーズの中でもとりわけ対戦バランスが良い作品という印象なんですが、ランク分けすると、ハクメン、ラグナ、ヴァルケンハインが頭一つ抜けて強い印象です。アラクネは、関東にソウジとふもというプレイヤーが居るんですが、この二人を見ていると、3強に続くか、それに匹敵するのではと思えるほどです。

■Aランクに分類したキャラクターについて。

強キャラと呼べるほど強さは十分にあるものの、極端に苦手な組み合わせがあるキャラクターを中心にこのランクに入れています。

■Bランクに分類したキャラクターについて。

R-1：群を抜いて弱いキャラクターがいな居ということで、Bランクまでで全キャラクター収まるかなと思って、この分類にしています。テイガーなんかは、作品が新しくなるたびに強くなっているので、次はどうなってしまうんだろうと恐れています（笑）。ジン、ツバキが弱いと言われることが多いんですが、ジンは極端に苦手なキャラクターが居ないこと、ツバキは攻めの強さを評価してこの位置に置きました。ツバキはまだ伸びしろもありそうです。

ランク	キャラクター
S	ハクメン、ラグナ、ヴァルケンハイン、アラクネ
A	タオカカ、バング、ミュー、プラチナ、ハザマ、カルル
B	そのほかのキャラクター

R-1 厳選連続技集

●限定条件の見方
キャラ名の下にある表記は以下の条件を表します。
中央……画面中央限定
端……画面端限定
CH……初段カウンター限定
○%……数値分ヒートゲージを消費

●表記の見方
連続技内の各表記は以下の意味を表します。
【 】内……リボルバーアクションでのつなぎ
《 》内……繰り返しや選択肢が複数ある場合のひとまとまり
Ⓒ▶……キャンセルでのつなぎ
Ⓙ▶……ジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓡ▶……ラピッドキャンセルでのつなぎ

【立ちA→➡+A→➡+C(2段目)】Ⓙ▶《ジャンプ⬅+D→➡+C→アサルトスルー》→➡+C(1段目)→《⬅+D→ブルームトリガー》→➡+C(1段目)Ⓒ▶B～C版フラッシュハイダー→【➡+A→➡+C(1段目)】Ⓒ▶A版オプティックバレル→➡+C(1段目)Ⓙ▶《ジャンプD→➡+D→B→➡+B→C→ブルームトリガー》

テイガー以外に成立。ジャンプキャンセル後の⬅+Dを素早く繰り出すことと、アサルトスルー後にダッシュするのがポイント。チェーンリボルバーは、キャラクターによって若干タイミングを変えて繰り出す必要がある。ヒートゲージを使う場合は、締めのブルームトリガー後に、➡+CⒸ▶フェンリルで追撃するといい。

前方投げⓇ▶低空ダッシュ→【しゃがみB→➡+C(2段目)→➡+C(1段目)】→《⬅+D→➡+D→アサルトスルー》→➡+C(1段目)Ⓒ▶B～C版フラッシュハイダー→【➡+A→➡+C(1段目)】Ⓒ▶A版オプティックバレル→➡+C(1段目)→《ジャンプD→➡+D→B→➡+B→C→ブルームトリガー》

投げの直後にヒートゲージを50%消費するが、この連続技を決めればヒートゲージを50%近くまで回収するので、55%程度から始動すれば、締めの部分に➡+C Ⓒ▶フェンリルを決めることが可能。ノエルの連続技で、➡+Cの空振りは危険。ダッシュや歩きなどで距離を調整して、リスク回避につとめよう。

《ジャンプ⬅+D→➡+A→➡+C→アサルトスルー》→➡+C(2段目)→《ジャンプD→⬅+D→ブルームトリガー》→➡+C(1段目)Ⓒ▶B～C版フラッシュハイダー→➡+C(1段目)→《D→➡+B→B→D→C→ブルームトリガー》

画面端のガードの揺さぶりとして有効なジャンプ⬅+D始動の連続技。アサルトスルーを使うことで、相手との位置を入れ替えられる。ジャンプCなどから狙ってみよう。アサルトスルー後の➡+Cを2段とも当てることができたら成功は近い。フラッシュハイダー後はダッシュキャンセルを使って間合いを詰められる。

リボルバーブラスト(カウンターヒット)→➡+C Ⓒ▶A版オプティックバレル→➡+C(1段目)→《➡+D→⬅+D→アサルトスルー》→➡+C(2段目)→➡+C(1段目)→《⬅+D→➡+C→ブルームトリガー》→【➡+A→➡+C(1段目)】→《ジャンプD→➡+D→B→➡+B→C→ブルームトリガー》

リボルバーブラストは攻撃範囲が広く、タオカカのダンシングエッジなどを先読みして置いておくように出すことで、空対空の迎撃手段として活躍する。威力も高く、補正面でも優秀なので、一気に大ダメージを与えられる連続技だ。難度はそれほど高くないのでキャラクター対策の一環として、練習しておこう。

投げⒸ▶A版オプティックバレル→【➡+A→➡+C(1段目)】→《➡+D→⬅+D→アサルトスルー》→➡+C(2段目)→【➡+A→➡+C(1段目)】→《ジャンプD→➡+D→B→➡+B→C→ブルームトリガー》

ほぼ全キャラクターに対応した、画面中央付近で投げを決めたときの連続技。このコンボを使えばヒートゲージを50%近く回収できる。画面中央でも、アサルトスルー後に壁バウンドを誘発できる距離まで届くので、さらなる追撃が可能なのだ。アラクネ、カルル、バングには以下のレシピのものを使うといい。

投げⒸ▶A版オプティックバレル→【➡+A→➡+C(1段目)】→《➡+D→A→C→➡+C→アサルトスルー→》➡+C(2段目)→【➡+A→➡+C(1段目)】→《ジャンプD→➡+D→B→➡+B→C→ブルームトリガー》

アラクネ、カルル、バングに対応した、画面中央の投げ始動連続技。一つ前の連続技と同じく、ヒートゲージを50%回収する。➡+D→Aのつなぎをうまくヒットさせたら、後はレシピ通りにすれば成功するはず。連続技後は、相手を画面端に運べるので、しゃがみAや垂直ジャンプで攻めを継続できる。

【立ちA→➡+A→➡+C(1段目)】→《➡+D→C→⬅+D→アサルトスルー》→➡+C(2段目)→➡+C(1段目)→《⬅+D→ブルームトリガー》→【➡+A→➡+C(1段目)】Ⓒ▶A版オプティックバレル→➡+C(1段目)→《ジャンプD→➡+D→B→➡+B→C→ブルームトリガー》

中央から画面端付近まで相手を運ぶ連続技。カルルには非対応。チェーンリボルバー中のCは最速を意識し、⬅+Dを若干遅らせて繰り出すのがポイント。ハクメンやツバキには難度が高く、⬅+Dのタイミングがよりシビアになる。➡+CからのA版オプティックバレルは距離調整をしっかりして、空振りを避けよう。

【立ちA→➡+A→➡+C】(1段目)Ⓙ▶低空ダッシュジャンプC→《ジャンプD→➡+C→アサルトスルー》→➡+C(2段目)→➡+C(1段目)→《⬅+D→ブルームトリガー》→➡+CⒸ▶B～C版フラッシュハイダー→➡+C(1段目)Ⓒ▶Aオプティックバレル→➡+C(1段目)→《ジャンプD→➡+B→C→ブルームトリガー》

一つ前の連続技と同じく、画面中央から端まで相手を運ぶ連続技。ハクメンやツバキには前記の連続技の難度が跳ね上がるので、R-1氏はこちらのレシピを使用しているとのこと。ジャンプキャンセルからの低空ダッシュを素早く行ない、ジャンプCをつなげるのがポイント。ジャンプD→➡+Cもなるべく早く繰り出そう。

マズルフリッター→【➡+A→➡+C(1段目)】Ⓒ▶Bフラッシュハイダー(初段空振り→連打)→派生Cフラッシュハイダー→➡+C(1段目)Ⓒ▶Bフラッシュハイダー→【➡+A→➡+C(1段目)】→《➡+D→⬅+D→アサルトスルー》→➡+C(2段目)→➡+C→《⬅+D→ブルームトリガー》→【➡+A→➡+C】Ⓒ▶Aオプティックバレル→➡+C(1段目)→《ジャンプD→➡+B→C→ブルームトリガー》

タオカカ、ハクメン、レイチェル限定。ガードの揺さぶりに使うマズルフリッター始動の連続技。➡+Aで距離を調整して、Bフラッシュハイダーの初段を空振りさせることで、ダメージ補正の影響を抑えつつ、以降の連続技を決められるのだ。若干相性の悪いハクメン戦で、大きな助けになってくれそうだ。

《⬅+D(フェイタルカウンター)→➡+A→➡+C→⬇+D→スプリングレイド》→➡+C(1段目)→ジャンプD→【しゃがみB→➡+C(1段目)】Ⓒ▶B～Cフラッシュハイダー→➡+C(1段目)→《➡+D→⬅+D→アサルトスルー》→➡+C(2段目)→➡+C(1段目)Ⓒ▶Aオプティックバレル→➡+C(1段目)→《ジャンプD→➡+D→B→C→ブルームトリガー》

⬅+Dでフェイタルカウンターを誘発したときの連続技で、画面中央から始動するもの。スプリングレイド後の追撃は、フェイタルカウンターの恩恵を受けて簡単になっている。ヒートゲージ回収量も高いので、大ダメージを与えたい場合は、ブルームトリガーの後に、➡+CⒸ▶フェンリルをたたき込むといい。

特別収録

レリウス=クローバー　フレームデータ集

技名	キャンセル	攻撃力	ゲージ増加量	初段補正	乗算補正	ガード段	攻撃Lv	攻撃属性	受身不能	発生	持続	硬直	硬直差	被CH	備考
立ちA	連必JR	240	99	80	84	全	1	頭体	14	6	3	9	0	12	連打制限（3回）
立ちB	必R	600	248	90	89	立屈	3	頭体	17	8	5	14	-2	20	持続2より発生9で横方向にリーチが伸びる
立ちC	必(J) R	480×2	198×2	100	92	立屈	4	頭体	19	12	2・4	18	-2	26	
しゃがみA	連必R	200	82	80	84	全	1	脚	14	7	3	8	1	9	連打制限（3回）
しゃがみB	必R	460	190	80	86	屈	2	脚	14	11	5	15	-6	24	持続2から横方向へリーチが伸びる
しゃがみC	必R	760	314	80	89	立屈	3	頭体	26	12	7	25	-15	23	7～14頭属性無敵／CHヒット時よろけ効果（30）／フェイタル対応技
➡+A	必R	700	289	80	89	立	3	頭体	17	26	3	20	-7	37	地上ヒット時強制しゃがませ効果
➡+B	必(J) R	580	240	90	89	立屈	3	頭体	23	10	3	15	-1	16	ヒット時浮かせ効果
➡+C	必R	920	380	100	92	立屈	4	頭体	33	20	8	28	-17	37	同技補正80%／しゃがみヒット時に強制立たせ効果／フェイタル対応技
⬇+C	必JR	700	289	80	89	屈	3	脚	28	9	3	24	-10	23	ヒット時ダウン効果／CH時緊急受身不能
ジャンプA	連必JR	80×3	33×3	90	92	全	1	頭	14	7	3・3・10	10	—	28	ボタン押しっぱなしで攻撃判定が持続
ジャンプB	必JR	450	186	90	89	立空	3	頭	19	8	3	13	—	17	
ジャンプC	必R	660	273	90	89	立空	3	頭	19	12	6	20	—	22	持続の後半3F間（16～18F目）下方向にも攻撃判定が発生する
前方投げ	必R	0・1400	579	90	100・55	130	0・4	地上投げ	—・60	7	5	15	—	動作中	2段目ヒット時ダウン効果、緊急受身不可／ダメージ保証100%
後方投げ	必R	0・1400	579	90	100・55	130	0・4	地上投げ	—・60	7	5	15	—	動作中	2段目ヒット時地面バウンド効果／ダメージ保証100%
空中投げ	R	0・1300	538	100	100・55	120	0・4	空中投げ	—・80	7	3	15	—	動作中	2段目ヒット時地面バウンド効果／ダメージ保証100%
カウンターアサルト	R	0		50	82	全	4	頭体	28	10	6	30	－17	30	1～20無敵／ヒット時吹き飛び効果
デトネイター（召喚）	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	全体22	—	—	イグニスのゲージの総量は10000／起動中ゲージは毎フレーム1減少／レリウスかイグニスが攻撃を受けると不調状態に／イグニスゲージが0になると強制的に停止状態となり、ゲージがMAXになるまで使用不可能に、このとき毎フレーム15回復
空中デトネイター（召喚）	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	全体25	—	—	着地硬直5／イグニスの詳細は地上版を参照
デトネイター（回収）	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	全体22	—	—	回収後102フレームからイグニスゲージが回復開始／通常時は毎フレーム150回復／不調時は毎フレーム15回復／不調状態は回収後260フレーム継続
空中デトネイター（回収）	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	全体24	—	—	着地硬直5／イグニスの詳細は地上版を参照
➡+D（イグニス起動時）	—	460	190	100	86	全	2	頭体	14	16	4	—	—	—	イグニスの全体硬直は34
⬇+D（イグニス起動時）	—	520・780	215・322	100	84	全	1	頭体	20	24	3 (12) 3	—	—	—	イグニスの全体硬直は74／同技補正70%／ヒット時引き寄せ効果／イグニスは動作中スーパーアーマー
⬅+D（イグニス起動時）	—	750	310	100	90	立屈	4	頭体	30	15	9	—	—	—	イグニスの全体硬直は53／ヒット時浮かせ効果／画面端ヒット時壁バウンド効果、追加受身不能時間50
ジャンプ➡+D（イグニス起動時）	J	660	273	100	92	全	4	頭体	19	14	4	全体36	—	—	イグニスの全体硬直は33／22から各種キャンセルが可能
ジャンプ⬆+D（イグニス起動時）	J	760	314	100	92	全	4	頭体	30	16	3	全体36	—	—	イグニスの全体硬直は34　22から各種キャンセルが可能
ジャンプ⬇+D（イグニス起動時）	J	560	231	100	92	全	4	頭体	19	21	3	全体36	—	—	イグニスの全体硬直は34／22から各種キャンセルが可能
イド・ロイガー	R	950	393	100	92	全	4	頭体	56	16	6	36	-23	33	ヒット時浮かせ効果／同技補正10%／イド・ハースへ派生可能
イド・ロイガー（空中）	R	950	393	100	92	全	4	頭体	44	14	3	着地後15	—	29	ヒット時浮かせ効果／同技補正10%／イド・ハース、イド・ナイアへ派生可能
イド・ハース	—	800	331	100	92	全	4	頭体	32	27	17	全体36	—	0	ヒット時スライドダウン効果／イグニスの全体硬直は60
イド・ハース（空中）	—	800	331	100	92	全	4	頭体	32	27	17	全体44	—	0	ヒット時スライドダウン効果／イグニスの全体硬直は60
イド・ナイア	—	200×n	82×n	100	92 (once)	全	4	頭体	25	33	3・3・3～	全体45	—	0	ヒット時叩きつけ効果／地上に到達するまで攻撃判定を出し続ける／イグニスの全体硬直は攻撃終了から23後まで
レド・リー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	全体37	—	動作中	1～33対頭体脚属性無敵／動作中相手をすり抜ける
レク・ウィノム	R	200×7	0	80	92	全	4	頭体弾	40	7＋4	9	53	-23	25	1～10無敵／飛び道具／ダメージ保証25%／クールダウンは370F／1段目ヒット時7ヒット攻撃に派生／ヒットストップ31
バル・ラント	—	950	393	70	92	全	4	頭体	19	23	18	全体27	+16	0	のけぞり25F／ヒットストップ9／イグニスの全体硬直は51／イグニスに飛び道具が当たるとかき消す
バル・ラント（イグニス起動時）	—	950	393	70	92	全	4	頭体	19	23	18	全体27	+13	0	のけぞり25F／ヒットストップ9／イグニスの全体硬直は51／イグニスに飛び道具が当たるとかき消す
バル・ライア	—	1200	496	70	94	全	5	頭体	40	37	6	全体27	+33	0	のけぞり21F／ヒット時よろけ効果（28）／ヒットストップ4／イグニスの全体硬直は93　イグニスに飛び道具が当たるとかき消す
バル・ライア（イグニス起動時）	—	1200	496	70	94	全	5	頭体	40	39	6	全体27	+35	0	のけぞり21F／ヒット時よろけ効果（28）／ヒットストップ4／イグニスの全体硬直は93／イグニスに飛び道具が当たるとかき消す
バル・テュース	—	850×3	351×3	100	92	全	4	頭体	19	56	3 (6) 3 (15) 3	全体36	+107		GP1個減少／ヒットストップ15／イグニスの全体硬直は104／イグニスに飛び道具が当たるとかき消す
バル・テュース（イグニス起動時）		850×3	351×3	100	92	全	4	頭体	19	46	3 (6) 3 (15) 3	全体36	+97	—	GP1個減少　ヒットストップ15／イグニスの全体硬直は104／イグニスに飛び道具が当たるとかき消す
ギラ・ノーズ	—	720	298	80	92	立空	4	頭体	30	48	9	全体36	+54	—	GP1個減少／ヒット地面バウンド／ヒットストップ15／イグニスの全体硬直は85／イグニスに飛び道具が当たるとかき消す
ギラ・ノーズ（イグニス起動時）	—	720	298	80	92	立空	4	頭体	30	58	9	全体36	+64	—	GP1個減少／ヒット地面バウンド／ヒットストップ15／イグニスの全体硬直は95／イグニスに飛び道具が当たるとかき消す
ギラ・アクト	—	200×8	82×8	80	98	屈空	3	頭体弾	17	56	32	全体27	+95	—	GP1個減少／飛び道具／下段判定はヒットした1ヒット目のみ／イグニスの全体硬直は111／イグニスに飛び道具が当たるとかき消す
ギラ・アクト（イグニス起動時）	—	200×8	82×8	80	98	屈空	3	頭体弾	17	66	32	全体27	+105	—	GP1個減少／飛び道具／下段判定はヒットした1ヒット目のみ／イグニスの全体硬直は121／イグニスに飛び道具が当たるとかき消す
ヘル・ラフィーノ	—	200×n	82×n	100	92 (once)	全	4	頭体	50	20	3・3・3～	全体54	—	0	GP1個減少／ヒット時叩きつけ効果／ヒットストップ3／地上に到達するまで攻撃判定を出し続ける／イグニスの全体硬直は攻撃終了から33後まで／イグニスに飛び道具が当たるとかき消す
ヘル・ラフィーノ（イグニス起動時）	—	200×n	82×n	100	92 (once)	全	4	頭体	50	30	3・3・3～	全体54	—	0	GP1個減少／ヒット時叩きつけ効果／ヒットストップ3／地上に到達するまで攻撃判定を出し続ける／イグニスの全体硬直は攻撃終了から33後まで／イグニスに飛び道具が当たるとかき消す
ボル・テード（共通）	R	800・2500	0	85	92・92	全	4	頭体	200・200	7＋4～	3	全体39	-10	動作中	8～22無敵／ダメージ保証20%・35%／ヒット時スライドダウン効果／イグニスは動作中スーパーアーマー／相手との間合いが離れると攻撃判定の発生速度が低下（最遅は7＋12）／イグニスの硬直は攻撃発生後36／イグニスに飛び道具が当たるとかき消す
デュオ・ヴァイオス（共通）	—	200×6・300×2・350×2・500	0	70×10・70	90*10・70	立屈	3・3・4・3・3・4・4・4・4・4・5	頭体	20×8・30×2・60	10＋16	備考参照	全体24	—	動作中	暗転中無敵／イグニスは動作中スーパーアーマー／GP1個減少／ダメージ保証20%／クールダウンは430F／／暗転後必ず発生／のけぞりは8段目30F、9段目36F、10、11段目45F／持続は3 (12) 3 (12) 3 (9) 3 (12) 3 (12) 3 (12) 6 (9) 6 (13) 5 (26) 5 (38) 6／11段目ヒットストップ21／イグニスの全体硬直は440
アルター・オブ・ジ・バベット	—	即死	0	—	—	全	0	頭体	—	5＋14	4	26	-21	動作中	1～暗転後43／暗転時ゲージ全消費、イグニスは動作中スーパーアーマー

イグニスの使用コスト

技名	使用コスト
➡+D	1300
⬇+D	2000
⬅+D	1000
ジャンプ➡+D	1000
ジャンプ⬆+D	1000
ジャンプ⬇+D	1000
イド・ハース	1000
イド・ナイア	1000
バル・ラント	2000 (3000)
バル・ライア	1500 (3000)
バル・テュース	1500 (3000)
ギラ・ノーズ	1500 (3500)
ギラ・アクト	1500 (3500)
ベル・ラフィーノ	1500 (3000)
ボル・テード	1000
デュオ・ヴァイオス	1500

フレームデータ集の見方

0は両者同時に動き出す。

●カウンターアサルト／全キャラ共通でカウンターアサルトからの連続技で相手を[illegible]

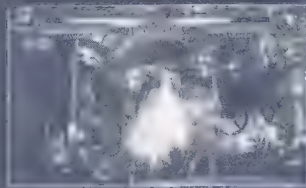
各技ピックアップ解説

立ちB

レリウス本体の主要けん制技。発生は8Fと早いが、先端部分の発生には9Fかかるので注意しよう。先端ヒットでなければイド・ロイガーがつながり、カウンターヒット時には➡+Cへとつなぐこともできる。人形を召還している状況ならば、ヒットガードを問わず➡+Dを出すことで有利な状況を作れるぞ。ここから暴れつぶしにもなるバル・ラントを出すのも有効だ。

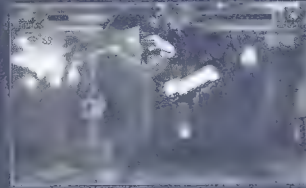
立ちBで相手の行動を抑制し、バル・ラントから攻勢に出るというのもレリウスの基本的な動きだ。

しゃがみC

7Fから頭属性無敵がつく対空技。しゃがんだ状態から出せるため、相手の昇だし空中攻撃に当たりづらく、対空性能は高い。空中カウンター時は相手が高く浮くため、そこからバル・テュースをつなぐことができる。ガードされた場合や地上カウンターした場合のことを考えるならば、デトネイター（召還 or 回収）を入れ込んでおくのもおすすめだ。

地上カウンターからデトネイター（召還 or 回収）→立ちB～へと連続技をつなぐこともできる。

➡+B

発生が早めで、ヒット時にジャンプキャンセルが可能な技。見た目に反して頭属性無敵などは一切ないので、対空には使いづらいが、バングのジャンプ⬅+Bやハザマのジャンプ⬇+Cなど、真上に張り付いてくるような行動には先出しで機能する。カウンターヒット時の受身不能時間が長いので、インフェルノディバイダーなどへの反撃にも使えるぞ。

人形ゲージが少ないときはジャンプキャンセルデトネイター（回収）→【JB→JC】→着地立ちC～とつなげよう。

➡+C

フェイタルカウンター対応の大技。隙は大きいが、その分ヒット時の見返りも大きい。立ちB先端をガードさせてからの暴れつぶしや、ジンの裂氷やライチの燕返しなど、硬直の大きい技への反撃に使用しよう。ガードされたとしても、レド・リーやイド・ロイガーにキャンセルしたり、人形召還中ならば各種Dでさらに安全にフォローできるはずだ。

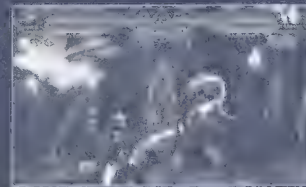
カウンターヒット前提ならば、中央でもバル・ラントからの連続技で大ダメージを期待できるぞ。

ジャンプA

レリウスの手元に車輪を出す攻撃。攻撃判定が斜め下に強く、空中攻撃の中では発生が7Fと早めで、一回の入力で三回攻撃判定が出る。Aボタンをホールドすることで攻撃判定発生回数が増えるため、ヒット後の硬直に反撃されにくく、頭属性無敵技以外ではほぼこの打ち負けないはず。空中ダッシュからの奇襲として使おう。

空中ダッシュからホールドしての攻撃が対処されにくい。ただし中段判定でないことには注意しよう。

⬇+D

人形が相手を引き寄せる二段技。動作中は人形が打撃技に対してもひるまなくなるため、レド・リーで相手の攻撃を回避したときや、バル・ラントで人形が相手に接近したときに使いやすい。拘束時間が長いので連携にも使いやすいが、人形コストが大きく、実は連続ガードでは無いので、可能な限り➡+Dを主力にした方が良いだろう。

一段目と二段目の間は、見た目に反して通常ガードでも隙間があり、割り込まれやすいので注意。

レド・リー

レリウスがその場で回転し、相手の攻撃を避ける技。無敵時間が1F～33Fと非常に長く、人形召還状態ならば無敵中でも人形攻撃を出せるため、相手のけん制をレド・リーで避けての反撃も狙える。ただし、本体のみでは使いづらく、相手の立ちAなどの小技を避けても相手の続く攻撃が硬直にヒットしてしまう。投げ無敵が無いことにも注意しよう。

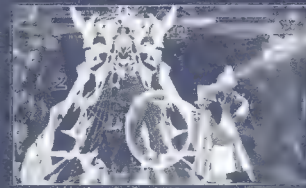
ヴァルケンハインの➡+Cなど、ヒットストップの長い技を人形で受け止めると、無敵時間では避けきれない。

レク・ヴィノム

1Fから無敵で割り込みに使えるディストーションドライブ。拘束時間の長さを生かして、ガード不能連携や人形ゲージの回復も狙える。攻撃判定発生と同時に無敵が切れる飛び道具なので、ハクメンの➡+Dや⬇+D、テイガーのスレッジハンマーやジェネシックエメラルドテイガーバスターには後だしで負けてしまうので、使いどころは見極めたい。

端を背負ったときにヒットしたら、前ハイジャンプで相手を飛び越して、相手を端に追い詰めての連続技を狙おう。

ボル・テード

威力の高いディストーションドライブ。連続技の締めに使うほか、ヒートゲージが100%あるならば端でラピッドキャンセルルルからの追撃も狙うことができる。無敵は8Fからと遅いので割り込みには使いづらいが、相手に当たれば動作中無敵になるのを利用して、レイチェルのテンペスト・ダリアや、ライチの大車輪などに後出しで対応できる。

ほかにも、カルルの追憶のラプソディなど、ガード時に大幅に不利になる技に打ち勝てるのも魅力的。

※データはアルカディア編集部調べによるものです。

慟哭で追加された全使い魔の完全リストを掲載!!

「LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～」の新カードリストを掲載。58～64ページに掲載しているカード&デッキ紹介と併せ、新カードをチェックしておこう!

カードNo.	稀少	使い魔名称	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻撃	HP	ATK	DEF	属性	弱点	特殊技名	特殊技効果	イラストレーター
人獣:080	SR	バロン	パワー／Wゲート	Wレジスト	25	4	単	460	75	50	雷	炎	ハナス・ハディ	範囲内の敵２体に雷属性のダメージをあたえ、はじく。さらに、移動速度を一定時間下げる。[時・早]	中野友和
人獣:082	R	ドン・キホーテ	-	Wレジスト／W単スマ	10	4	単	370	50	30	撃	炎	メガロマブースト	範囲内の味方２体の攻撃力を一定時間上げる。さらに、弱点が消える。(範囲内の種族が人獣の場合、効果が上がる)	Ryo-ta.H
人獣:079	UR	ヤツフサ	シールド／Tサーチ	W単スマ	25	3	単	480	65	55	雷	炎	伏姫の擅剣	範囲内の敵全てに雷属性のダメージをあたえる溜め攻撃が発動可能になる。溜め時間が長いほど威力が上がる。ただし、溜め中はレバー移動と自身のカード移動・通常攻撃が禁止される(溜め開始後、再度特殊技ボタンを押すことにより発動)一定時間が経過すると、自動発動する[時・早]	村山竜大
人獣:083	R	オークキング	リペア／Wシールド／Wサーチ	-	20	2	単	450	70	35	光	炎	スピードキング	範囲内の味方全ての移動速度を一定時間上げる。さらに、敵サーチアイを封印中は弱点が消える。敵アルカナストーンシールドを封印中は通常攻撃がスマッシュ攻撃になる。[時・遅]	川洋
人獣:087	UC	ドロシー	サーチ	-	25	4	散	460	75	50	雷	炎	スプレッド・ウォークライ	範囲内の拡散攻撃を持つ味方全ての攻撃力を一定時間上げる。さらに、炎属性の攻撃に対して一定時間無敵になる。	タイキ
人獣:088	UC	ブラックジャガー	-	-	20	4	複	430	65	30	雷	炎	闇黒の雄叫び	自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、味方サーチアイが封印中は、通常攻撃範囲を拡大する。味方アルカナストーンシールドが封印中は、スマッシュダメージを上げる。	山宗
人獣:090	C	ホワイトラビット	ガード	-	10	4	複	390	30	40	光	無	ラビットタイム	フィールド内にいる敵全てのフィールドスキルを一定時間無効化する。[時・遅]	pipiko
人獣:091	C	カワードライオン	-	-	10	4	複	390	40	30	雷	炎	臆病者の叫喚	自身の攻撃力を一定時間上げる。	姉崎ダイナミック
人獣:084	R	ワーウルフ	-	W単スマ／W複スマ	15	4	単	420	50	40	撃	炎	ムーンイクリプス	範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。さらに、敵の通常攻撃を受けると効果が上がる。	碧風羽
人獣:081	SR	カイム	ゲート／Wサーチ	Wレジスト	25	4	単	440	80	50	闇	炎	ブラッディクロウ	範囲内の敵全てに闇属性のダメージをあたえる。範囲内の敵の数が少ないほど威力が上がる。さらに、特殊技ゲージを一定量減少させる。[時・早]	藤坂 公彦
人獣:085	R	【絆】アマゾネス	-	Wリジェネ／散スマ	15	4	散	440	50	35	撃	炎	親愛のダンス	範囲内の味方全てにかかっている特殊技の効果を消す。さらに、防御力を上げ、敵必殺技・特殊技の対象外になる。	さるまたくみ
人獣:089	UC	【正眼】村正	シールド	-	20	3	散	450	65	40	闇	炎	晦冥剣	マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動)	Tiv
人獣:086	R	【揺星】一丈青扈三娘	パワー／ゲート	-	30	4	複	450	75	50	光	炎	海棠繚乱	範囲内の味方全ての攻撃力・防御力・移動速度を一定時間上げる。さらに、味方アルカナストーンゲージが相手より少ない場合、効果が上がる。[時・早]	77gl
人獣:092	UC	ユーノ	-	W単スマ	20	4	単	430	55	55	撃	炎	真鶚輝煌斬	範囲内の敵１体に撃属性のダメージをあたえる。	政尾 翼
神族:079	SR	蒼崎青子	パワー／Wサーチ	-	15	4	複	420	40	40	撃	闇	アンフィニッシュド・ブルー	範囲内の敵１体に撃属性のダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、同じ対象に使用するたびに威力が上がる(特殊技レベルは対象ごとに蓄積され、特殊技レベル変動の影響を受けない)[時・早]	こやまひろかず
神族:080	SR	久遠寺有珠	Wゲート	-	25	4	複	460	65	40	光	闇	ディドルディドル	自身が全ての攻撃属性に対して、一定時間無敵になる。さらに、敵必殺技・特殊技の対象外になる。[時・早]	こやまひろかず
神族:078	UR	ウリエル	Wゲート／Tサーチ	-	30	4	単	450	75	75	撃	闇	熾天使の神撃	一定時間、範囲内の敵全てに撃属性のダメージをあたえる特殊攻撃が発動可能になる。(発動回数がなくなるまでの間、再度特殊技ボタンを押すたびに発動する)[時・早]	春乃壱
神族:082	R	ブーシャン	Wゲート	-	15	4	散	440	45	40	光	闇	アーディティヤの陽光	一定時間、フィールドに無属性のダメージをあたえる特殊地帯を出現させる。[時・遅]	村山竜大
神族:086	UC	アトラス	リペア／Wシールド	-	15	2	複	420	50	30	撃	闇	モノドローモス	マップに撃属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がり、効果範囲が広がる。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動)	増田幹生
神族:089	C	ヴィーザル	-	-	10	4	散	410	40	30	光	闇	おおかみころしの鉄靴	範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。さらに、敵サーチアイを封印中は弱点を消す。(範囲内の種族が神族の場合、効果が上がる)	池田宗隆
神族:090	C	メルカバー	-	-	15	4	複	440	40	35	炎	闇	四方の轍	範囲内の敵全ての防御力を一定時間下げる。さらに、対象が降魔の場合は効果が上がる。	山宗
神族:091	C	ニケ	サーチ	ゲージ	10	4		430	30	35	雷	闇	勝利への試練	範囲内の敵１体に雷属性のダメージをあたえる。	TOKIYA
神族:081	SR	エリス	Wゲート	-	15	4	複	420	40	40	光	闇	ディスコーディアニズム	味方の施設が全て封印される代わりに、範囲内の味方全ての攻撃力・防御力・移動速度を一定時間上げる。ただし、効果終了後に自身は死滅する。(範囲内の種族が神族の場合、大幅に上がる)[時・遅]	匡吉
神族:087	UC	エンジェル	ゲート／サーチ	-	20	4	単	450	45	60	雷	闇	天使の抱擁	範囲内の味方全てのＨＰを回復する。(範囲内の種族が神族の場合、大幅に回復する)[時・遅]	タイキ
神族:088	UC	フェニックス	Wサーチ	-	20	4	複	430	50	45	炎	闇	転生のはばたき	自身のＨＰを回復する。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。	村山竜大
神族:083	R	【旋】風神	シールド	-	25	3	複	460	40	65	撃	闇	繞風牙	自身と範囲内の味方１体の攻撃力と移動速度を一定時間上げる。さらに、雷神を対象にした場合、互いに攻撃間隔を短くする。[時・早]	加藤さやか
神族:084	R	【轟】雷神	ゲート／Wサーチ	-	25	4	単	460	65	60	雷	闇	招雷壁	自身と範囲内の味方１体の防御力を一定時間上げ、弱点を消す。さらに、風神を対象にした場合、互いに闇属性の攻撃に対して無敵になる。[時・早]	加藤さやか
神族:085	R	【嚮導】ワルキューレ	ガード／ゲート	-	15	4	単	460	20	60	雷	無	ヴァルハラへの嚮導	自身の通常攻撃範囲を一定時間、拡大する。さらに、スマッシュダメージを上げる。自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。	深崎 暮人
魔種:079	SR	魔王	-	ゲージ／W複スマ	15	3	複	380	60	30	炎	撃	冬越の学舎	範囲内の味方１体の通常攻撃範囲を一定時間、拡大する。さらに、通常攻撃がスマッシュ攻撃になる。(範囲内の種族が魔種の場合、効果が上がる。)	toi8
魔種:078	UR	ツクヨミ	パワー／シールド／Tサーチ	-	30	3	複	450	55	70	光	撃	月欠けの戦場	一定時間、フィールドに攻撃力・防御力・移動速度を低下させる特殊地帯を出現させる。[時・早]	タイキ
魔種:080	SR	オーベロン	-	リジェネ／Wレジスト	10	3	複	450	30	25	炎	撃	妖精王の祝杯	次回出撃時に、自身の攻撃力・防御力・移動速度を一定時間上げる。ゲート内にいる時間が長いほど効果が上がる。	TOKIYA
魔種:089	C	バンダースナッチ	リペア／Wシールド	-	10	2	散	390	50	25	雷	撃	フルミウス・ジョー	範囲内の味方１体の攻撃力を一定時間上げる。さらに、特殊技ゲージを一定量増加する。	姉崎ダイナミック
魔種:086	UC	ヒノカグツチ	Wゲート	-	15	4	単	380	65	35	炎	撃	母殺しの焔	範囲内の敵全てにかかっている特殊技の効果を消す。さらに、防御力を一定時間下げる。[時・遅]	姉崎ダイナミック
魔種:087	UC	ベルフェゴール	Wサーチ	-	15	4	単	360	65	40	雷	撃	ライトニングサイズ	範囲内の敵１体に雷属性のダメージをあたえる。さらに、攻撃属性を一定時間消す	さんば挿
魔種:090	C	百々目鬼	-	-	25	3	散	460	75	50	雷	撃	鬼気追撃	自身のスマッシュダメージを一定時間上げる。さらに、通常攻撃がスマッシュ攻撃になる。[時・早]	仙田聡
魔種:091	C	ギニョール	Wサーチ	-	25	4	単	460	75	50	光	撃	ブラッディ・ショー	自身の通常攻撃を一定時間、複数攻撃にする。さらに、通常攻撃範囲が特殊な攻撃範囲になる。	TOKIYA
魔種:082	R	レオナール	リペア／Wシールド	-	30	2	複	470	55	65	雷	撃	背理[illegible]	マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動)	藤坂 公彦
魔種:083	R	アンヘル	シールド	Wレジスト	20	3	単	430	55	55	炎	撃	契約[illegible]	範囲内の味方プレイヤーキャラクタの攻撃力を一定時間上げる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに防御力アップ・弱点消失・攻撃間隔短縮の順に効果が追加される。	藤坂 公彦
魔種:084	R	【創造】ガイア	サーチ	-	20	4	複	430	50	45	光	撃	原初回帰	フィールド内にいる敵・味方の合計数が多いほど、自身の攻撃力が一定時間上がる。	春乃壱
魔種:085	R	【厄災】パンドラ	パワー／ガード	-	15	3	散	440	50	35	光	無	エルピスの輝き	自身の攻撃力・防御力・移動速度が一定時間上がる。範囲内の味方の持つフィールドスキルの種類が多いほど、効果が上がる(効果値が違う同じ種類のスキルがあった場合、１種類としてカウントする)	v8
魔種:088	UC	【嗜虐】ロキ	-	-	15	3	複	380	55	35	闇	撃	ダーティトリック	自身が全ての攻撃属性に対して、一定時間無敵になる。	塚本陽子
魔種:081	SR	カイネ	パワー／ゲート／Wサーチ	-	20	4	単	430	70	40	闇	撃	てめえの★※$を¥△&#!	自身の攻撃力を一定時間上げ、通常攻撃が貫通する。さらに、弱点が消える。	藤坂 公彦
海種:075	SR	セドナ	パワー／Wゲート	散スマ	25	4	散	500	80	35	炎	雷	深淵海璧	範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。範囲内の味方全てのＨＰの合計値が多いほど、効果が上がる。さらに、ＨＰの合計値が一定量を超えると弱点が消える。[時・早]	増田幹生
海種:076	SR	B★RS	Wサーチ	-	15	3	複	440	35	40	撃	雷	ロックカノン	範囲内の敵全てに撃属性のダメージをあたえる。範囲内の敵の数が少ないほど威力が上がる。さらに、攻撃力を一定時間下げる。	サンジゲン
海種:077	SR	雪の女王	シールド／サーチ	-	25	3	複	460	45	60	光	雷	癒しの氷華	範囲内の味方全てのＨＰを回復する。さらに、一定時間最大ＨＰを上昇させる。(範囲内の種族が海種の場合、効果が上がる)[時・遅]	塚本陽子
海種:074	UR	竜吉公主	シールド／Tサーチ	-	20	3	散	430	65	45	闇	雷	仙女の戯れ	範囲内の敵１体に一定時間、爆弾をセットする。(対象となった敵が効果時間中に特殊技・必殺技を使用した場合、無属性のダメージをあたえる)[時・早]	中野友和
海種:078	R	応龍	ゲート	-	30	4	複	450	50	75	闇	雷	寂滅の塊嵐	範囲内の敵全てに闇属性のダメージをあたえる。さらに、対象の使い魔のコストが大きいほど威力が上がる。[時・早]	綠川美帆
海種:083	UC	ウーズ	-	散スマ	10	4	散	410	35	35	炎	雷	魔封の呪術	範囲内の敵１体に呪いをかける。効果中に退却した場合、退却したゲートの封印ゲージを一定量増加させる。[時・遅]	甲壱
海種:086	C	エンキ	リペア／Wシールド	-	20	2	散	450	70	35	闇	雷	アプスーの霊力	自身の防御力と移動速度を一定時間上げる。[時・早]	石川ヒデキ
海種:084	UC	ヴリトラ	-	-	20	4	複	350	45	70	撃	雷	蛇龍赫怒	自身の最大ＨＰを一定時間上昇させる。さらに、ゲート内での回復速度が上がる。[時・遅]	綠川美帆
海種:085	UC	シー・ワイバーン	Wサーチ	-	10	4	単	390	45	30	光	雷	スプラッシュウォール	範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。さらに、対象の使い魔のコストが小さいほど効果が上がる。(範囲内の種族が海種の場合、効果が上がる)	甲壱
海種:087	C	ヴォジャノーイ	リペア／Wシールド	-	10	2	散	390	50	25	光	雷	水精の憤激	範囲内の敵全てに光属性のダメージをあたえる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は威力が上がる。	川洋
海種:079	R	アリオーシュ	シールド	-	15	3	複	460	35	35	撃	雷	破獄の針鼠	範囲内の敵全ての攻撃力と防御力を一定時間下げる。さらに、通常攻撃を当てると効果が上がる。	藤坂 公彦
海種:088	C	マーメイド	-	ゲージ／リジェネ	10	4	単	430	35	30	撃	雷	深淵の波濤	範囲内の敵１体から攻撃力と防御力を一定量吸収する。	碧風羽
海種:080	R	【幽】ミストドラゴン	ゲート	-	15	4	複	440	50	25	光	雷	ファントムブレス	自身の攻撃力と防御力を一定時間上げる。さらに、自身が死滅するたびに効果が上がる。	川洋
海種:081	R	【躍動】アナンタ	Wゲート	-	10	4	単	610	10	10	闇	雷	トランスフォーム	範囲内の敵使い魔１体の攻撃力・防御力・移動速度・通常攻撃方法を一定時間、自身にコピーする。	オサム
海種:082	R	【御伽】乙姫	Wゲート	W単スマ	25	4	単	460	55	70	炎	雷	竜宮の妖霧	範囲内の敵全ての攻撃力と防御力を一定時間、徐々に下げる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。[時・早]	うっけ
不死:076	SR	静御前	Wサーチ	-	10	3	複	410	30	35	撃	光	式神の白拍子	範囲内の敵２体に撃属性のダメージをあたえる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は威力が上がる。	toi8
不死:078	R	実験兵器７号	Wサーチ	W単スマ	10	4	単	430	30	35	闇	光	エミールビーム	範囲内の敵全てに闇属性のダメージをあたえる。さらに、味方アルカナストーンゲージが相手より少ない場合、威力が上がる。	藤坂 公彦
不死:079	R	クリーピィ	リペア／Wシールド	レジスト	10	2	複	410	30	35	撃	光	つぎはぎのスカーフ	味方全てのゲート内での回復速度を一定時間上げる。(種族が不死の場合、効果が上がる)[時・遅]	村山竜大
不死:077	SR	ドリアン・グレイ	シールド	Wレジスト	15	3	散	440	30	55	雷	光	麗しき肖像画の魔力	範囲内の味方使い魔全ての攻撃力を一定時間上げる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに移動速度アップ・弱点消失・敵必殺技・特殊技対象外の順に効果が追加される(範囲内の種族が不死の場合、効果が上がる)	D-SUZUKI
不死:075	UR	ウロボロス	シールド／Tサーチ	-	20	3	複	450	40	50	炎	光	環蛇の理	範囲内の味方全ての攻撃力と防御力を一定時間上げる。ただし、ＨＰが徐々に減る。[時・遅]	増田幹生
不死:083	UC	ファントムナイト	-	リジェネ	10	3	散	390	30	45	雷	光	冥界の裕褒	範囲内の敵全てに雷属性のダメージをあたえる。さらに、味方アルカナストーンゲージが少ないほど威力が上がる。	Ryo-ta.H
不死:087	C	夜刀神	Wサーチ	-	20	4	単	450	35	70	雷	光	群蛇顎牙	自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、敵の通常攻撃を受けると効果が上がる。[時・早]	タカヤマトシアキ
不死:084	UC	カーミラ	リペア／Wシールド	-	15	2	散	420	60	30	雷	光	スーサイドヒール	範囲内の味方全てのＨＰを回復する。ただし、自身は死滅する。[時・遅]	さんば挿
不死:088	C	ジョーカー	リペア／Wシールド	-	10	2	散	410	40	30	闇	光	ハットショーク	範囲内の味方１体が全ての攻撃属性に対して、一定時間無敵になる(範囲内の種族が不死の場合、効果が上がる)	仙田聡
不死:089	C	スケアクロウ	ガード	-	15	3	複	420	30	50	雷	無	藁頭の呪い	一定時間、範囲内の敵使い魔全ての特殊技発動に必要なゲージ量を増やす。自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。	小城崇志
不死:080	R	スペクター	シールド	-	15	3	散	420	40	50	炎	光	防壁守護術	味方アルカナストーンシールドの封印ゲージを一定量減少させる。さらに、味方アルカナストーンシールドの封印を一定時間禁止する。効果時間内は特殊技による封印も無効化する[時・遅]	小城崇志
不死:085	UC	シャドウナイト	-	-	25	3	複	460	50	55	炎	光	ダークブレイズ	範囲内の敵全てに炎属性のダメージをあたえる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は攻撃力を下げる。味方アルカナストーンシールドが封印中は防御力を下げる。[時・早]	高村英彰
不死:081	R	【禁呪】バーバヤーガ	シールド	-	25	3	散	460	60	65	撃	光	攻変防劣呪文	範囲内の敵全ての防御力を一定時間下げる。さらに、通常攻撃を一定時間、単数攻撃にする。自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる[時・早]	まき(enpitsu)
不死:086	UC	【獣】ノスフェラトゥ	-	-	25	3	複	440	50	60	闇	光	遮光の棺	範囲内の味方２体の攻撃力を一定時間上げる。さらに、光属性の攻撃に対して無敵になる。[時・早]	RAREENGINE
不死:082	R	【崇拝】キュベレー	シールド	Wレジスト	25	3	単	440	60	70	撃	光	狂信の秘儀	範囲内の敵全ての防御力と移動速度を一定時間下げる。範囲内の敵の数が少ないほど効果が上がる。	VOFAN
降魔:014	UC	～謀略の射手～	Wゲート／サーチ	Wゲージ／Wリジェネ	-	4	散	540	65	65	光	特	勦討奇計	赤:範囲内の拡散攻撃を持つ味方の攻撃力と防御力を一定時間上げる。 青:範囲内の拡散攻撃を持つ味方のスマッシュダメージを一定時間上げる。	甲壱
降魔:011	SR	～流麗の蓮華～	Wゲート	Wリジェネ／Wレジスト	-	4	複	540	45	65	雷	特	降妖杵	赤:範囲内の敵全てに雷属性のダメージをあたえる。さらに、防御力を一定時間下げる。 青:範囲内の敵全ての攻撃速度と移動速度を一定時間下げる。	碧風羽
降魔:012	R	～廃滅の機神～	Wゲート	W単スマ／W複スマ	-	4	複	540	45	65	撃	特	塵滅する双腕	赤:範囲内の敵全てが一定時間、敵特殊技の対象外になる。さらに、特殊技の効果を消す。 青:範囲内の敵全ての攻撃力と防御力を一定時間下げる。	山宗
降魔:015	UC	～虚喰の魔竜～	Wゲート／サーチ	Wレジスト／W散スマ	-	4	散	540	65	65	闇	特	寥落の領域	赤:範囲内の敵全ての通常攻撃を一定時間、単数攻撃にする。 青:範囲内の敵全てのスマッシュ攻撃を一定時間、禁止する。さらに、特殊技・必殺技を使用禁止にする。	TOKIYA
降魔:013	R	～傾星の妖狐～	Wゲート／Wサーチ	Wレジスト／W単スマ	-	4	単	540	65	65	炎	特	妖狐の九世舞	赤:範囲内の敵２体に炎属性のダメージをあたえる。さらに、攻撃力を一定時間下げる。 青:範囲内の敵２体に一定時間、被ダメージ(クリティカル以外)アップの効果を付加する。さらに、防御力を下げる	匡吉

今年はどんなドラマが生まれるのか!?

Virtua Fighter 5 FINAL SHOWDOWN

数多くの名勝負を生み出してきたオフィシャル全国大会「格闘新世紀」の予選が開始！　常に情報をチェックしておくべし!!

Virtua Fighter5 Final Showdown VERSION A REVISION 1
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日：2011年11月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：妖怪 PCJ with 学園 CREW

「PRE格闘新世紀」優勝者一覧

昨年12月（3日～23日）、5都市にて開催された「PRE格闘新世紀」。各大会の優勝者には特別称号が贈られるほか、「格闘新世紀Ⅵ 決勝大会」への出場権が授与されるとあって、イベントには各地の強豪が集まり、熱戦を繰り広げた。ここでは、その5会場で優勝したプレイヤーたちを簡単に紹介していこう。

「格闘新世紀Ⅵ」はこの1月から各地で予選が開催されており、強豪プレイヤーが次々と代表に名乗りを上げている。ここで紹介した5名は、果たしてどんな活躍を見せてくれるのか!?　後述する公式HPでは、トーナメントをはじめ詳しい情報が掲載されているので、要チェック！

名古屋・クラブセガ金山 代表
「ぷうた」（ジャン）

COMMENT
「ロードローラージャン」

東海地方における『VF』の盛り上がりに尽力する、熱血ジャン使い。見た目通りの熱い男で、同段戦や遠征には精力的。人望も厚く、プレビートライブカップではジャンチーム一軍の中心人物として活動。今大会でも活躍に期待が持てる。

福岡・ハイパーメッセ 代表
「ジュン」（サラ）

COMMENT
「がんばりますっ！　ありがとうございます！」

ほかのプレイヤーほどの知名度、戦績は持たないものの、大会ではあの「フルスイング」（リオン）を含む4名による決定戦を制した、福岡のサラ使い。使用者によってスタイルが極端に変わるキャラを使うことから、大会では初見で対処するのは困難!?

東京・池袋GIGO 代表
「カクリ混」（アオイ）

COMMENT
「オタクなめんなよ!!」

シュン使いの隠れた強豪として知られていたが、一時期表舞台から遠ざかる。『VF5 FS』でアオイへとキャラ変更し、復活を遂げた。最近では、さまざまな大会で強烈なインパクトを残しており、「アオイ業界にカクリ混あり」ということろを見せ付けている。

宮城・セガワールド石巻 代表
「ワゲ」（リオン）

COMMENT
「間違って優勝してしまいました」

古くは「悟李羅影助」、最近では「ﾊﾞｲﾀﾞｰﾏﾝ（猿でら）」を輩出した、仙台地域の強者。『VF4』時代からのベテランで、「ﾊﾞｲﾀﾞｰﾏﾝ」いわく「モチベが高く、アッパー（疾歩昇穿手）の当て勘が鋭い」とのこと。高モチベを活かしてどこまで勝ち上がれるか!?

大阪・ハイテクランドセガアビオン 代表
「くろぼ～」（ラウ）

COMMENT
「やぁ雑魚ども」

東京から関西へと居を移し、めきめきと頭角を現してきたラウ使い。おとなしいラウ業界には珍しく本人は少々ヤンチャの気が強いが、その実力は全国クラス。決勝大会では、コメントのビッグマウスに違わぬ活躍を見せてくれるだろう。

決戦は3月17日（土）！

1月14日より、既に全国各地で予選が始まっているオフィシャル全国大会「格闘新世紀Ⅵ」。その決勝大会は3月に開催されるぞ。

決勝大会には、各地の激戦を勝ち抜いた強豪たちのほか、上記の「PRE格闘新世紀」優勝者5名と、特別枠として"バーチャ神""ちび太"も出場。

古くは「ナポレオン」VS.「セガール」、「へるる」VS.「南アキラ」、「調布K・K」VS.「板橋サンギエフ」などの名勝負を生んだ歴史あるオフィシャル大会。まだ予選は続いているので、腕試しに参加してみてはどうかな!?

「VF5 FS」オフィシャル全国大会「格闘新世紀Ⅵ」全国決勝大会概要
■日程：2012年3月17日（土）
■会場：株式会社セガ 本社一号館（東京都大田区羽田）
■大会公式HP：
http://www.virtuafighter.jp/kaku6/index.html

ver.upに向け復習だ!

BB何でも質問箱

4兵装それぞれの特徴的な武装を選んで、質問を用意した。答えにあるテクニックや状況判断を覚えて、戦闘のスキルアップに役立ててほしい。

Q&A形式の掲載ですが、答えにはちょっとした戦闘のコツが書かれています。苦手な武器は、これを読んで克服してください。

問 近接攻撃が当たりません!

答 背後や死角から攻撃しましょう

敵がこちらを認識している状況での近接攻撃はなかなか当たりません。敵の背後や障害物の曲がり角など、視界外からの攻撃が近接のキモになります。正面から当てる場合は、後方に逃げるのを予測し、体当たりするつもりで特殊攻撃を振り[illegible]避けられたとしても反撃を[illegible]

◆近接攻撃の心得!

- 背後から斬る
- 占拠中の敵を予測して置いておくように斬る
- 特殊攻撃で届かないは×、体当たりするつもりで根本を当てにいけ!

狭い占拠エリアな[illegible]敵がることを予測して[illegible]殊攻を置いておくのも[illegible]。

問 索敵の仕組みがわかりません

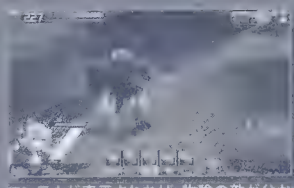
答 索敵方法により、有効時間は違います

まず、索敵方法によりコンテナの表示or非表示が違います。偵察機や索敵センサーはコンテナが表示。障害物越しでも敵を見分けられ、より有利に戦闘ができます。

次に有効時間。索敵範囲から敵が外れた場合、有効時間を過ぎるとミニマップから消失します。索敵センサーは有効時間が短く設定されているので注意しましょう。

◆索敵の仕組み

索敵方法	有効時間	コンテナ表示
偵察機	10秒	○
索敵センサー	3秒	○
近距離ロック	7秒	×
タッチによる敵機発見報告	7秒	×
照準を1秒以上合わせる	7秒	×
レーダー施設	0秒	×

※有効時間は敵が索敵範囲外に出て、ミニマップから消えるまでの時間

コンテナが表示されれば、物陰の敵が分かる。不意打ちのチャンス。

問 榴弾砲で撃破を取りたい

答 灰色のプラントに落としましょう

榴弾砲やエアバスターはプラントに落とすのが基本です。そこで重要になるのがタイミング。プラントの占拠時間は、一人で占拠すると10秒になります。榴弾砲の発射から着弾までの時間を把握し、敵の占拠が終わる前に着弾するようにしましょう。

◆榴弾砲とエアバスターの着弾時間

名称	着弾時間
タイタン榴弾砲	5.5秒
コロッサス榴弾砲	4.5秒
アトラント榴弾砲	8秒
ギガノト榴弾砲	10秒
エアバスター T10	4.2秒
エアバスター T25	6.5秒
エアバスター XHR	6.5秒
エアバスター T-30	6秒

◆榴弾砲の心得!

- ミニマップを見て灰色に変わったプラントへ
- 灰色→赤くなった直後のプラントの隣接するリペアポッドへ
- 青いプラントに居る敵を視認してから落とす

問 エイムのテクニックを教えて!

答 置きエイムを覚えましょう

置きエイムとは、敵を追いかけて照準を合わせるのではなく、敵の前方に照準を置き、敵が照準に進んできたら撃つ方法です。コア攻撃に向かう敵など、進む方向を予測しやすい敵に有効。地形から敵の移動方向を予測できる場所でも応用できます。

橋を渡る敵機。進路の予測しやすい地形では置きエイムが有効だ。

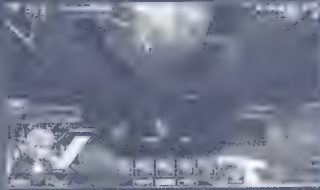
最新 BBテクニック事情

近距離ロック連打

[illegible]しか敵が姿を見せない状況では、近距離ロック連打が有[illegible]ミニマップに表示され[illegible]るので、[illegible]の位置を[illegible]コア攻撃へ[illegible]に対しての注意喚起&防衛手段になる。

[illegible]の表示が点滅したら成功。[illegible]でも、近距離ロックで索敵できる。

41ダンクシュート

41型強化手榴弾でコアを攻撃する[illegible]の一つ。まずはコアを正面にとらえ、[illegible]するように前方ジャンプ。ジャンプ頂点付近で、水平に手榴弾を投げるとコア下の皿の上に乗せられる。コアを攻撃しながら、敵機の[illegible]やすい。

[illegible]コア攻撃するので、迎撃されにくい[illegible]。ジャンプの頂点で水平に投げよう

BB通信 [illegible]コンテナ表示が無いので、建物に隠れる時間[illegible]が有効だ。[illegible]サイドから味方がコア攻撃しやすい。[illegible]1回目に皿の上に乗せた手榴弾の爆発が、ちょうど2回目のジャンプのタイミングと重なり自爆する危険があるからだ。

新武器紹介

1月は大量の武器追加があった。どれも主力になるので、特徴を理解し適したアセンブルを組もう。

STAR系統

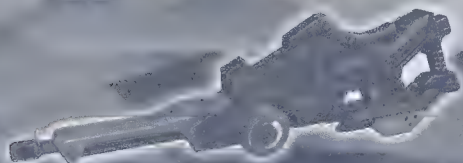
STAR系統はどれも単射。そのため、エイムしながらAボタンの連打が必要になる。STAR-05と10Cは瞬間火力が高いものの、連射精度はC+。どちらも近距離向きの武器だ。[illegible]は1発の威力が[illegible]ので、CS[illegible]時に[illegible]しやすい。また、05や10C[illegible]

◆STAR系統の特徴

- 瞬間火力が高い
- 反動がやや大きい
- 単射なので連打が必要

◆STAR系統性能表

武器名	パラメータ								取得条件							
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
STAR－05	単射	実弾	230	740	22発×11	毎分480発	C＋	250	隕鉄塊	10	超剛性メタル	2	銅片	20	-	-
STAR－10	単射	実弾	220	1050	18発×10	毎分300発	A	500	複層重合金属	1	ソノチップ	10	-	-	精密射撃章	5
STAR－10C	単射	実弾	260	690	34発×7	毎分480発	C＋	750	鉛板	20	チタン鋼	10	カロラチップ	2	精密射撃章	10

LAC-グローム系統

[illegible]

一方、[illegible]特に、LAC-グロームγは重火力の主武器で一番重い。また、発射間隔が長いので、エイムがしにくいことに注意が必要だ。

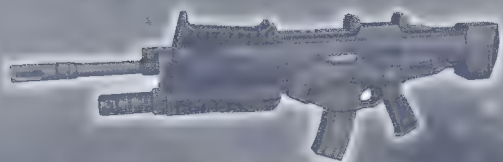
◆LAC-グローム系統の特徴

- 発射までのラグが無く、OHもしない
- 発射間隔が長く、継続的なエイムがしにくい

ニュード武器なので、レーザー光線が[illegible]

◆LAC-グローム系統性能表

武器名	パラメータ								取得条件							
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
LAC－グローム	連射	ニュード	440	1400	22発×11	毎分180発	B＋	250	鉛板	10	超剛性メタル	2	ニュード群体	5	-	-
LAC－グロームβ	連射	ニュード	460	1250	30発×10	毎分180発	A	500	隕鉄塊	25	ニュード胚	15	ニュード融素子	1	破壊工作/銀	5
LAC－グロームγ	連射	ニュード	540	820	36発×10	毎分320発	C＋	750	鉛板	15	複層重合金属	2	ニュード集積体	3	破壊工作/銀	10

バトルライフル系統

[illegible]すバトルライフル。[illegible]

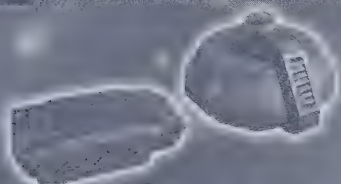
◆バトルライフル系統の[illegible]

- スコープ無しでも当てやすい
- 100m以上の遠距離の狙撃は苦手

バトルライフルは[illegible]

◆バトルライフル系統性能表

武器名	パラメータ							取得条件							
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	精密照準	GP	必要素材						勲章	
バトルライフル	単射	実弾	190	1300	14発×12	2倍	350	チタン鋼	15	超剛性メタル	2	-	-	-	-
バトルライフルBF	3点射	実弾	210	520	18発×15	2倍	500	隕鉄塊	10	複層重合金属	1	ニュード胚	10	施設破壊章	5
バトルライフルBF2	3点射	実弾	230	850	9発×20	2.5倍	750	鉛板	25	ウーツ重鋼	5	ニュード融素子	2	施設破壊章	10

ホバーマイン系統

ホバーマイン系統は、地面を滑りながら進む爆発系武器。一定時間経過or敵機に一定距離接近すると爆発する。ホバーマインは[illegible]壁に衝突した場合も起爆する。一方、ホバーマインSは[illegible]度が速く、壁に当たると跳ね返る性質を持つ。

◆ホバーマイン系統の注意点

- 一定時間経過or敵機に一定距離接近すると起爆
- 味方や自分には当たらず、そのまま進む
- 水底でも滑って進む（水上は進まない）

目の前に味方が居てもO.K. 素通りして奥の敵機に接近すると起爆する。ただし、爆風は味方や自分にも当たる

◆ホバーマイン系統性能表

武器名	パラメータ								取得条件							
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径	滑走速度	GP	必要素材						勲章	
ホバーマイン	投てき	爆発	220	6400	1発×5	半径16m	C＋	250	ウーツ重鋼	5	ニュード卵	10	ソノチップ	3	-	-
ホバーマインS	投てき	爆発	250	5500	1発×6	半径14m	B＋	500	隕鉄塊	15	ニュード集積体	3	黄金片	5	アンチトラップ/銀	5

拡散型Gランチャー

拡散型Gランチャーは、ブラスト戦闘で有効な武器。既存の武器だと、グレネードランチャーや多装Gランチャーのような使い方になる。数多く弾をばら撒ける武器としては爆風範囲が広めなので、けん制や耐久値の削りなどに有効だ。重火力のバリアを消費させる手段としても重宝する。

プラントに撃つ時は、中心のポールの左右にばら撒くと回避しようとする敵に当たりやすい。

◆拡散型Gランチャー性能表

パラメータ	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径		
	3点射	爆発	360	2500	6発×4	半径15m		
取得条件	GP	必要素材					勲章	
	950	ウーツ重鋼	5	ニュート集積体	3	カロラチップ	2	撃破章 30

ヴルカン・ラヴァ

ヴルカン・ラヴァは、ヴルカンLG2に近い性能を持つ。LG2よりも単発威力が向上し、瞬間火力が増している。一方で、弾数が減り、1マガジンの火力は低下している。射撃補正B+を生かした遠距離での運用と瞬間火力を生かした不意打ちが有効だ。

背後から射撃。撃破できない場合は、弾切れのタイミングで隠れるように調整しよう。

◆ヴルカン・ラヴァ性能表

パラメータ	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	
	連射	ニュード	310	550	35発×20	毎分420発	B+	
取得条件	GP	必要素材						勲章
	750	複層重合金属 1	ニュート卵	20	ニュート集積体	2	ヘースカート/銀	30

ブレイザー・バースト

ブレイザー・バーストは、ブレイザー系統初の3点射の武器。威力は低いものの、充填時間が短い。加えて、OHまでの時間が長いので[illegible]

[illegible]可能。瀕死の敵を逃さない能力は高い。

◆ブレイザー・バースト性能表

パラメータ	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	精密照準	充填時間	
	3点射	ニュード	360	最大1800	6発×7	5.0倍	1.5秒	
取得条件	GP	必要素材					勲章	
	950	複層重合金属 2	ニュート群体	15	ニュート能素子	1	クリティカルキル 銀	25

リペアポストγ

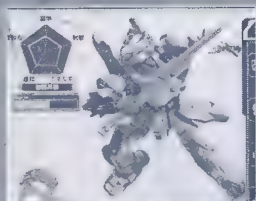
リペアポストγは修理速度が驚異のA+。耐久値の回復が早いのはもちろん、少し遅れて再始動しても間に合う場合が多い。効果範囲が狭いので複数の回復はしにくいが、ほかのリペアポストよりも目立ちにくい。ピンポイントでの運用がメインになるだろう。

効果範囲は狭いものの、壁越しでも回復できる。路地裏でも問題なく再始動できる。

◆リペアポストγ性能表

パラメータ	効果	攻撃属性	重量	連続使用	修理速度	効果範囲	チャージ	
	修理 再始動	―	530	最大40秒	A+	半径7m	30秒	
取得条件	GP	必要素材					勲章	
	950	ニュート素子 20	ニュート能素子	2	ソノチップ	10	戦友章	30

追加武器を活用せよ! サンプルアセン紹介

プラント制圧用強襲アセンブル

[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
STAR-10	拡散型Gランチャー	デュエルソード	AC-マルチウェイ

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	ツェーブラ41	640	C	射撃補正 A	索敵 C	ロックオン C+
胴体	ロージー LM	1,530	A+	ブースター A+	SP供給率 E+	エリア移動 D+
腕部	迅牙・甲	850	C	反動吸収 C	リロード B	武器変更 C+
脚部	クーガー S型	1,050	C+	歩行 D	ダッシュ B	重量耐性 C (5,150)

LAC-グロームβ用重火力アセンブル

[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
LAC-グロームβ	サワード・バラージ	試験型ECMグレネード	バリアユニットβ

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	クーガー S型	630	C+	射撃補正 B+	索敵 D	ロックオン B+
胴体	エンフォーサー I 型	1,150	C	ブースター B+	SP供給率 D+	エリア移動 C+
腕部	ヤクシャ・改	710	E+	反動吸収 E	リロード B	武器変更 A+
脚部	エンフォーサー III 型	1,050	C	歩行 E+	ダッシュ B	重量耐性 C+(5,250)

ぶっちゃけ 今回の追加でどの武器がいいの?

部員むら：今回、いろいろ武器が追加されましたけど、どれがいいんですかね?

部長oyz：まず、強襲はSTAR-10Cがオススメです。

部員むら：瞬間火力と1マガジン火力共に、ヴォルペ・スコーピオを上回ってるんですよね。でも、僕が使うとあまり強くないんですが……。

部長oyz：それは理論値が出てないから。理論値を出すには秒間8連射という筋肉痛を起こすほどの連打力が必要なのです。

部員むら：……もっと初心者にオススメはないんですか?

部長oyz：それならLAC-グロームγですね。

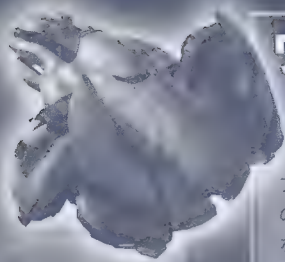
部員むら：ほほう

部長oyz：重量がある代わりに、空転なし、OHなし、おまけに反動もありません。扱いやすさピカイチですよ!!

〜〜〜部長oyzの結論〜〜〜

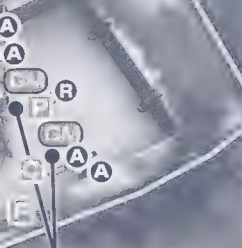
●上級者には、STAR-10Cがオススメ!

●初〜中級者には、LAC-グロームγがオススメ!

秒間8連射で理論値をたたき出せ!

ワフトローダー飛行経路

アドラ火山連峰には、細いトンネルが幾つもある。ワフトローダーで通行できるルートとできないルートを、右のミニマップで覚えよう。特に、通り抜けできないルートを事前に知っておくと実戦で迷子にならずに済むぞ！

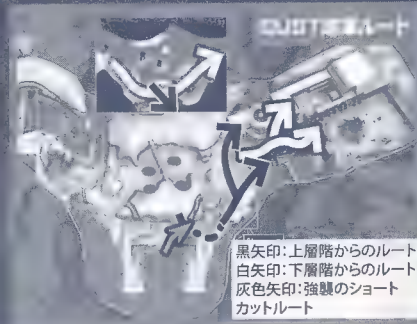
ワフトローダーは搭乗か広い、通過できるトンネルとできないトンネルがある。

GRF

POINT❷

ワフトローダーと波状攻撃を狙おう

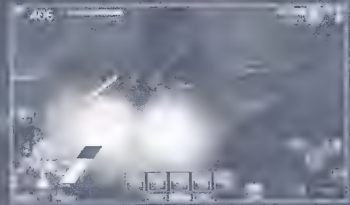
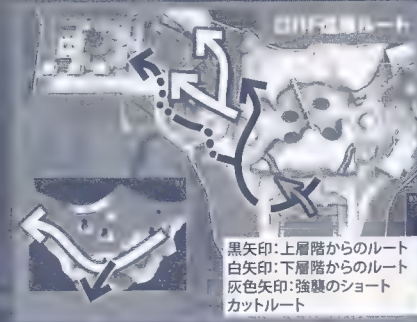
[illegible]上に機動力の優れた強襲が[illegible]。一方、白矢印はマップ中央の1、2階層の洞窟中を進む。敵を撃破しながら[illegible]を抜けた後は矢印のほかに、リフトを使って[illegible]していこう。

ワフトローダーは[illegible]ルートが強力。溶岩の川の上空を進むので、敵ブラストによる攻撃はほとんど受けない。なお、GRFベースに入る場合は、正面の塀を乗り越えて侵入する形になる。

これは南回りでGRFベースを目指すルート。ワフトローダー[illegible]溶岩の[illegible]

強襲は最上階層の進行も

GRFの進軍ルートは、EUSTとほぼ同じ。黒矢印は南[illegible]途中から二股に分かれ、そのまま南沿いと北を目指すルートがある。

白矢印は[illegible]1、2階層を進むルート。EUST同[illegible]、敵を撃破しつつプラントを占拠して[illegible]、敵の各種ガン・ターレットに[illegible]

自軍がワフトローダーを確保できたら、歩調を合わせてBプラントへ進軍しよう。敵はワフトローダーの迎撃に人数をさいているはずなので占拠しやすい。Bプラントを占拠できたらさまざまなルートからベースを目指そう

[illegible]進みにくい。[illegible]

POINT❸ 低地にあるプラント

四つすべてのプラントが、マップの低い所に集まっている。そのため、[illegible]周囲を見渡して警戒を怠らないように。

特に、[illegible]

[illegible]

POINT❹ B・Cプラントを援護するガン・ターレットG

BorCプラントの後方には、それぞれガン・ターレットGが1基ずつ設置。ここは両軍入り乱れての戦闘になる。なるべく、味方と戦闘中の敵を狙って援護射撃をしよう。また、バリアユニット展開中の重火力はやられ判定が大きい。遠距離からでもバリアを剥がしやすいぞ。なお、支援兵装はもともと中～遠距離が不得意。特に、[illegible]系統や[illegible]の場合は遠くを攻撃できないので、ガン・ターレットGを率先して利用しよう。

◆ガン・ターレットG豆知識

- Aボタンを押しっぱなしではなく、連打で撃つとOHゲージが増えない
- 重火力のバリアユニットを剥がすのに便利
- 中距離攻撃に乏しい支援は活用しよう

マップ上の[illegible]
……ガン・ターレットR ……ガン・ターレットM ……ガン・ターレットG ……リペアポッド ……ワフトポート ……リペアポート

©創通・サンライズ
©創通・サンライズ・毎日放送

全国決勝大会迫る!!

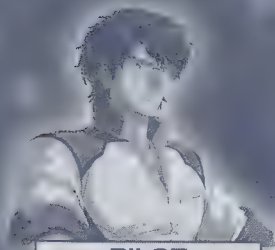
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2010年9月28日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357専用

Text：とき

前号から引き続きとなる、強豪によるプレミアム座談会のほか、いつもとは趣向を変えて家庭用でしか使えない機体も紹介。興味を持ったら、これを機にぜひ触ってみよう。

家庭用新機体攻略 第一弾!!

MBF-P03 second L

ガンダム アストレイ ブルーフレーム セカンドL

PILOT
叢雲 劾

武装一覧

- ●メイン射撃：ビームライフル
- ●射撃チャージショット：タクティカルアームズ（ガトリングフォーム）
- ●格闘チャージショット：強化ビームライフル（※1回の出撃で1発のみ使用可能）
- ●サブ射撃：バズーカ
- ●特殊射撃：タクティカルアームズ（投擲）
- ●特殊格闘：タクティカルアームズ（ソードフォーム）
- ●格闘用武装：アーマーシュナイダー

COST 2,500

見た目とは違い……!?

家庭用からの参戦となる、ガンダム アストレイ ブルーフレーム セカンドL。すさまじく大きな剣を持っていることや、ガンダム アストレイ レッドフレームの存在から格闘機と誤解されがちだが、本機はどちらかというと「優秀な格闘用武装を持った万能機」に分類されるだろう。強引に攻めるのではなく、メイン射撃とサブ射撃を主軸に立ち回り、じわじわと相手を追い詰めていく戦い方が必要となる。相手にブーストゲージを使わせたら、格闘などを狙っていこう。

格闘チャージショットは威力、誘導ともに高性能だが、一度の出撃で一回しか撃てない。使いどころは慎重に考えていこう。

特殊射撃をうまく使おう

本機の生命線の一つである、特殊射撃のタクティカルアームズ（投擲）。当たり判定が非常に大きいブーメランといえば分かりやすいだろう。

使い方も同様で、相手に接近して無理やり引っかけることもできるし、あらかじめ置いておくように出して、敵機の格闘を迎撃することが可能だ。

ただし、平均的なブーメラン系武装と比べると若干発生が遅いので、自衛手段として使う場合には、気持ち早めに出すことが必要となる。

ヒットさせれば、そこから射撃などで追撃可能。敵僚機によるカットが来なさそうなら、格闘での大ダメージも狙っていけるぞ。ただし、リロード時間が若干長いことには注意。

PS3版SPEC
…「機動戦士ガンダム EXTREME VS.」のものです。
…PlayStation 3 ■価格:8,380円(税込) ■対象年齢:CERO A(全年齢対象)

武装一覧

<通常時>
- メイン射撃：GNスナイパーライフル
- 射撃チャージショット：GNスナイパーライフル（高出力）
- サブ射撃：GNビームピストル
- 特殊射撃：GNミサイル
- 特殊格闘：GNフルシールド

<フルシールド時>
- メイン射撃：GNスナイパーライフル
- 射撃チャージショット：GNスナイパーライフル（高出力）
- サブ射撃：GNビームピストル
- 特殊射撃：GNスナイパーライフル（照射）
- 特殊格闘：GNフルシールド解除

PILOT　ロックオン・ストラトス

GN-002
ガンダム デュナメス

COST　2,000

狙い撃つだけが仕事ではない!?

ケルディムガンダムの前身機ということで、同様に射撃重視と思われがちだが、本機のメイン射撃はそれほど優秀な性能ではない。中距離～遠距離から闇雲にメイン射撃を狙うだけでは、全く仕事ができないだろう。その代わり、本機にはケルディムガンダムには無い射撃チャージショット武装のGNスナイパーライフル（高出力）がある。こちらも見た目では遠距離向きと誤解されやすいが、敵機の着地を狙うより、密着まで接近しての近距離（ゼロ距離）射撃を狙うことで真価を発揮する武装だ。

なお、チャージを2段階まで溜めると赤ロックオン距離が無限になるが、そこにはこだわらないようにしよう。近距離での接射を狙いに行く場合には、格闘で迎撃されないように常に意識しておくといいだろう。

…性能は違う。慣れてい…

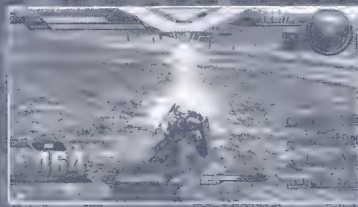
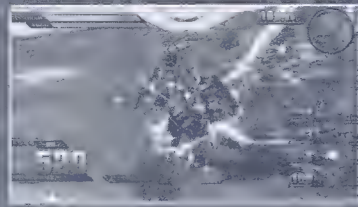
…ゼロ距離射撃用としても使えるチャージショット

慣れないうちは、威力が落ちてしまうがGNフルシールドを展開させてから攻めるのもアリだ。機動力はそれなりの性能なので、ヒット&アウェイ戦法で敵機のダウンをうまく取りつつ援護していこう。

GNフルシールドと格闘を使いこなそう。

ケルディムガンダムと違いシールドビットは持っていないが、本機はGNフルシールドというアーマー武装を所持している。自機に展開&前方にしか防御判定の無いシールドビットと考えて差し支え無いだろう。もう一度特殊格闘を押すか、敵機の攻撃を受けて耐久が0になると解除される。この武装をうまく使えるかどうかで、本機の生存力は大幅に変わってくるだろう。展開していても攻撃武装は使えるので、攻めにも守りにも使えるぞ。

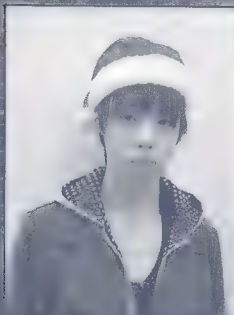
そして、GNフルシールド展開中には特殊射撃が照射系ビームのGNスナイパーライフル（照射）に変わる。かなり威力が高く、照射中も前方からの攻撃を防ぐので、非常に優秀な武装だ。この武装をしっかり当てれば、ダメージ負けしないだろう。

さらにケルディムガンダムと違う点は、普通の格闘を持っていること。射撃特化だと油断している相手には当てやすいので、スキあらばどんどん使おう。一度でも見せておけば相手に警戒させることができるので、その後の展開が有利になるぞ。

…の威力武…

格闘を持っているのといないのとでは、プレッシャーが全く違う。

全国決勝大会直前!!

プレミアム座談会 part3

プレミアム座談会、3回目となる今回は、大阪&京都と関西のトッププレイヤーたちに話を聞いてみたぞ。話題の中心は、やはり東西の違いと全国決勝大会!

聞き手：まゆら

みかん

10周年記念大会ベスト8の成績を持つ、大阪が誇る強豪。10周年記念大会ではベスト8に唯一残った、トップクラスのギス使い。全国大会は『機動戦士ガンダムVSガンダム』の全国大会でベスト4に残った「こいでん」というプレイヤーと決勝大会出場を決めている。本番ではギスを使用し、僚機はストフリの予定だ。

うぶき

「みかん」と同じく、10周年記念大会にてベスト8の成績を収めた京都のプレイヤー。主に戦車、ラゴゥを使用し、そのテクニックは全国でもトップクラス。全国大会では、何と決勝戦当日に寝坊するという失態を犯し、決勝大会出場への切符を逃してしまったというエピソードが……。

くま

以前、座談会にも参加した「リリー」というプレイヤーの相方であり、10周年記念大会ではベスト4の成績を収めた大阪のプレイヤー。全国でも屈指のヒルドルブ使いであり、関東の有名な大会でもその実力を見せ付けてきた。この業界屈指の男○家でもあり、その犠牲者は多いと聞く。

メイプル

運命使い全一とまでウワサされている○○県のプレイヤー。強気で攻めのプレイスタイルが特徴的で、そのプレイに憧れる者は多く、信者も居るとのこと。全国大会には「リョウジ」というプレイヤーのギスと組んで決勝大会に出場するぞ!ちなみに本人いわく、「自分はぽっちゃりだ」とのことだが……。

はりー

「京都の英雄」という異名を持つプレイヤー。「ガンダムVS.モバイル」のプレイヤーポイントランキングでは常に上位を占めており、そのやり込みは本物。全国大会には「そにー」というプレイヤーと出場し、決勝大会への切符も取得済みだ。かわいい「男の子」が好きだそうです(笑)。

N尾

京都のプレイヤーで、全国屈指のストフリ使い。基本的な動きを丁寧にこなすプレイスタイルで、「メイプル」氏とは真逆の逃げや待ちの戦い方が特徴的である。全国大会は「カイト」というプレイヤーの隠者と、自らのストフリでの参戦を予定している。

関東と関西の違いを教えて!

まゆら　ここに居る関西の皆さんは関東に遠征したことがあると思うんだけど、今作における東西の違いなどはありますか?

みかん　関西にはザク改が居ませんね。

うぶき　全く居ないんで対策ができませんね。

N尾　関東で対戦すると1,000コスト&2,500コストのペアが結構居るんですけど、関西でガチ戦っていうと大体3,000コストを絡めた形になりますね。

メイプル　「くま」さんと「うぶき」さんを除いたら、ほとんど1,000コスト使いは見ませんね。

みかん　ザク改を使う「ふくちゃん」っていうプレイヤーが居るんですけど、彼もザク改がメインというわけではないので。

N尾　ちょっと前まではストフリ、運命を中心に対戦をしていたんですが、最近はフルクロスですね。

はりー　フルクロス安定(笑)。

メイプル　1,000コスト以外でも、関東と関西で使用率がだいぶ違う気がします。関東は隠者とギスの使用比率が5:5ぐらいなんですけど、関西は2:8ぐらいなんですよね。

はりー　フルクロス側からすると、ギスの方がやりやすいけどね。

まゆら　フルクロスに対して強いってところでは、自分は隠者を推しますね。

メイプル　やっぱり隠者はそこが大きいですよね。

くま　大会でクアンタ&ギス、フルクロス&ギスでステージが有利に傾いたら、大変なことになるよね。

うぶき　火力のごり押しでどうにかなりそう。

みかん　最終的にギスが着地に攻撃すればダメージ勝ちはできそうだし、ギスを絡めるかどうかでリスクとリターンが極端に変わりますね。

まゆら　ギスだと先に落ちたときにも強いよね。そこが強みだと思う。

はりー　ギスのEXバーストは本当に強いからな。

みかん　あと、関西ではフォビドゥンも見ませんよ。

くま　フォビドゥンはやっぱり「まゆら」さん……(チラッ)。

まゆら　いや、そんなこと無いっしょ(笑)。俺も最近はあんまり使っていないよ。

N尾　そういえば、関東はストフリと運命がほとんど居ないって聞いたんですけど、どうなんですか?

まゆら　言われてみればそうかもしれない。今はクアンタが一番多いイメージ。

みかん　関西はクアンタが居ないですよね。

はりー　関西はクアンタよりフルクロスだからな。

みかん　関東のクアンタは本当に参考になります。クアンタといえば、印象としては「えぬ」と「リリー」の二人が強いですね。個人的には「リリー」推しです。

メイプル　自分は「えぬ」推しですね。対戦していて、すごくやりづらかった。

くま　個人スキルでは「リリー」の方がいい場面もあるけど、「えぬ」は「弟子」との立ち回りがすごい。

N尾　「えぬ」&「弟子」のペアは徹底してますよね。クアンタのシールドビットが溜まるまで、しっかり待って攻めて……を繰り返す。

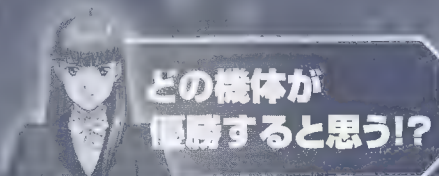
くま　クアンタの話をしていて思ったのは、関西って関東に比べると擬似タイマンをすることが多いよね。逆に関東では、立ち回りや連携といった部分を意識していることが多い気がする。

メイプル　「えぬ」さんと「弟子」さんのペアとかが、まさにそうですよね。

みかん　関西は「メイプル」や「くま」さんが暴れさせて、それを相方が止めるみたいな感じだよね(笑)。「メイプル」はタイマンで相手倒してるのに相方がダメージもらい過ぎて勝てへんね、とか言うじゃん。

機体名略称一覧

※座談会文中の機体名略称は以下の通り：インフィニットジャスティスガンダム＝隠者、クロスボーン・ガンダムX1フルクロス＝フルクロス、ストライクフリーダムガンダム＝ストフリ、ダブルオークアンタ＝クアンタ、デスティニーガンダム＝運命、トールギスⅢ＝ギス、ヒルドルブ＝戦車、フォビドゥンガンダム＝フォビドゥン

メイプル　言ってない言ってない（笑）。
うぶき　自分はそういう人に前に出てもらって、おこぼれをいただいています。
N尾　逃げて相方に任せています。そういえば、関西って「固定ペア」みたいなのはほとんど見ませんよね。「ジャスティス兄弟」くらいじゃないですか？
くま　関西はみんな浮気性だからな。
まゆら　関東は「ユイよしき」、「弟子えぬ」のようにセットでカウントされることが多いけど、関西は個人でカウントされることが多いよね。それだけに、タイマンは本当に強いと思う。実際、タイマンが強い方が本番では強そうだよね。
メイプル　その辺りが前作、前々作で優勝できたところにつながるんじゃないですかね。
まゆら　確かに、『連邦VS.ザフト』シリーズでは連携重視、『ガンダムVS.ガンダム』ではタイマン重視っていうイメージがあるかも。果たして今作ではどうなるのやら。
くま　今作はステップキャンセルがあるおかげで、一人で戦える要素が増えたよね。
N尾　だけど今作にはオーバーヒートもあるんで、前作ほどは一人で戦えるってわけでもないと思いますよ。さらに最近は隠者が強くなって、タイマンで倒しづらくなりましたからね。
くま　話は変わるけど、レーダーを見ていない人が多い。アラートも見ていないって人も居るしね。「しろあか」も見ていないらしいし。
はりー　サーチを変えていれば分かるよ。むしろサーチ変えないと分からないな。
N尾　何となくで、来てるとか分かりますよ。
うぶき　味方の位置とか重要じゃないですか。
N尾　味方の位置は、味方の画面を見ればいいじゃないですか。
みかん　自分はアラートだけ見ているかな。アラートを見るだけで、どっちに旋回移動すればいいのか分かるから。
N尾　どうせ相手は撃ってるだろ？　みたいに思って避けてますけどね。
くま　どうせ撃ってるだろって（笑）。
まゆら　そういうプレイヤーの考え方で、結構プレイスタイルが変わってくるよね。
くま　そういえば、関西の方が戦車の対策はできている気がするな。
メイプル　自分も戦車対策には自信あったんですけど、12月の大会ではかなり苦戦を強いられました。
みかん　関東勢の方が大会に強いってのは結構あると思う。
N尾　関西の大会は、最後の方は身内戦になることが多いですしね。身内読みが起きたりする（笑）。結局、野試合の延長になっちゃうんですよね。そこら辺でやっぱり違ってくるんだと思いますよ。
まゆら　今作でも多くのプレイヤーが参戦するからね。あまり身内読みをせずに対戦を積んできた関東勢がやや優勢なのか？　それとも身内戦で鍛えたタイマン力で、関西がまたもや全国を制してしまうのか？　ってところでしょうか。

どの機体が優勝すると思う!?

まゆら　では、各自個別の優勝予想をいってみましょうか。まず、「みかん」はどう？
みかん　フルクロス＆隠者ですね。ステージがランダムじゃなかったらフルクロス＆ギスかも。ランダムだと隠者の方がいいかなって気がする。
まゆら　「N尾」はどう？
N尾　自分は運命＆シャゲですかね。
メイプル　運命は無理でしょ。機体的に厳しい。フルクロスに本当に勝てない。
みかん　ただでさえ安定しない要素が多いのに、運命はフルクロスとの相性差があるからな。
くま　自分の優勝予想はクアンタ＆戦車（笑）。一番強い組み合わせはフルクロス＆隠者（笑）。
まゆら　それはもちろん自分だから？
くま　もちろん。組み合わせとしてはちょっと厳しいけどね。そもそも3,000＆1,000があまり強くない。
うぶき　ザク改＆ギスだと思うんだよなぁ……。ストフリがどのくらい辛いかは分からないけど、フルクロスのせいでほとんど居ないと思うんだよね。フルクロスも厳しいってのはあると思うんだけど、ステージランダムでいくらでもザク改が行ける限り。
まゆら　狭くなればなるほど、ザク改が有利になりそうだよね。
メイプル　ストフリはランダムがキツそうですね。
N尾　ストフリや戦車のチャージショット、APFSDS弾などは着地を狙って撃つんで、ステージの壁とかがあるとさらに狙える場面が狭まっちゃうんですよね。
はりー　ステージ次第ってのはもちろんあると思うけど、やっぱり本番はトーナメントでしょ。正直どこに入るかでかなり変わると思う。
メイプル　優勝予想ですが、自分はクアンタ＆隠者かな。ストフリがちょっと厳しいかもしれないけど、ストフリ自体が少ないと思うし。そのほかには五分以上を付けていると思う。
まゆら　フルクロス対クアンタってどうなの？
メイプル　クアンタ微有利じゃないですかね。
くま　クアンタ不利じゃない？
はりー　絶対クアンタは不利じゃないと思う。
N尾　大会なんで、フルクロス側もGNバスターソードとGNソードビット見せられたら、うかつに手を出せないと思うんですよね。
みかん　クアンタちょい有利だと思うな。ただ、相方は隠者限定だと思う。
はりー　ギスだったら、クアンタの方は見ずにギスに行くもん。
メイプル　で、ザク改＆ギスやザク改＆戦車も何とかなると思うんですよね。
くま　クアンタって、EXバーストに依存してるところがあると思うんだよね。
メイプル　確かに、EXバーストして当てられなかったら詰み、なんてシーンが結構あります。
くま　そこで与えられなかったときが厳しいんだ。相手は合わせてEXバーストを使ってもいいんだし。
うぶき　フルクロスって実はそんなに強い人が使っているわけでもないみたいなので、本当に実力のある方々が倒してくれるんじゃないかな――……と思っています。
まゆら　じゃあラストは「はりー」で。
はりー　フルクロス＆隠者かな。だってあれが一番強いんだもん（笑）。
一同　（笑）。
まゆら　それでは皆さん、最後に読者の方々に一言お願いします。
うぶき　うまくなるには、うまい人のプレイをコピーしたらいいと思います。
メイプル　だれか運命のフルクロス対策を教えてください。
はりー　フルクロス同士で勝てば勝てる。
くま　サイン欲しいやつやるよ。
N尾　逃げる人はよくディスられますが、逃げられるということがすごいと思うので、周囲に流されずにそのプレイを維持してください。逃げが最強だと自分は思っているんで。
みかん　家庭用から始めた方も居ると思いますが、うまくなりたければ諦めずに努力を怠らなければ、いつか強くなれると思います。
まゆら　やり込みが大事ってことだよね。それでは皆さん、本日はありがとうございました。

近年の大規模大会で優秀な成績を収める関西勢。そのスタイル、考え方の一端を垣間見ることができた。

真竜討伐戦に登場したあのボスキャラがEXクエストへと帰ってきた!?

「真竜討伐戦」の真ボス・クロウクルワッハが、さらなるパワーアップを遂げて帰還!? 道中に出現するモンスター群も気が抜けない編成なので、回復アイテムを多めに用意して挑戦すべし!

シャイニング・フォース クロスレイド
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークアクションRPG
■操作方法：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日：2011年11月16日（稼働中）
■使用基盤：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:伊勢猫

複雑なギミックを操作して最深部を目指せ!

全国EX・亜空の煉獄

クエスト DATA	クエスト難易度	クエスト参加条件
	★×14	プレイヤー Lv.45 以上

氷属性or光属性重視で安全確実に!

2通りあるマップパターンは、エリアごとに出現モンスターの組み合わせが変化するEX仕様。ヴァンガード枠としてガリオンスマッシャーも出現するため、凍結や気絶などの状態異常を狙える属性装備がオススメだ。

エリア1は小型＆中型モンスターのみだが、マップ構成とギミック操作が若干複雑。スタート直後にエアムーブがあるマップ1は、階層構造を往復するので移動ルートを間違えないこと。単体マップのエリア2に関しては、一方だけがデンジャーゾーン扱い。エリア3同様にパーティを二手に分けて、ギミック操作を忘れずにワープ装置を目指して進んでいこう。

デンジャーゾーンの場合は要注意! エリア2でヴァンガード、エリア3でサーヴァントが出現する。

ゲートキーパー戦は守護獣×2体。ランダムで属性が決定されるため、クロスゲージ温存が不安定!?

CHECK POINT

各種ギミックをフル活用!!

高ランクの小型＆中型モンスターが多いため、道中戦闘に時間を取られる「亜空の煉獄」。クロスゲージ無しのボス戦は長期戦になりがちなので、エアムーブなどで少しでも移動時間を短縮したいところ。また、スイッチ操作をパーティ内で手分けすれば、それだけ時間を短縮可能。

エリア3にあるHP回復の泉と宝箱も、忘れず回収すること。

突進をガードするとよろけ誘発。行動不能になる状態異常も有効だ。

CHECK POINT

ガリオンスマッシャー登場

「幻影に咲く鏡花」でも登場したガリオンスマッシャーは、多段ヒットで高威力の突進～クロスチョップに注意! ただし予備動作が大きく、全方位攻撃のダブルラリアット以外は背中側がガラ空きとなる攻撃ばかり。意識的に背後へ回り込めば、他のヴァンガード系よりも戦いやすいハズ。

追加アイテムの性能

「亜空の煉獄」をクリアすることで、ボス素材・真竜の槍角を使った「Quest of D」とのコラボ防具が開放される。いずれも時の水晶（交換所でコインと交換）を使ったベリーレア装備で、属性付きの中ではトップクラスとなる物理防御を持った一品!

Quest of Dプレイヤーならずとも、手に入れておきたい装備といえよう。

思わずニヤリとせずにはいられない新防具

種別	アイテム名称	物理防御力 基礎	物理防御力 最大	筋力 基礎	筋力 最大	体力 基礎	体力 最大	知力 基礎	知力 最大	器用度 基礎	器用度 最大	攻撃速度 基礎	攻撃速度 最大	属性値（基礎～最大）
軽装兜	シャドウハット	24	26	13	14	9	—	18	19	14	15	3	—	風・地+5/闇+15～16
	シャドウハット+10	30	32	16	17	11	—	29	30	17	18	3	—	風・地+6/闇+18～20
	忍者頭巾	25	27	18	19	8	—	12	13	16	17	3	—	風+15～16/闇+10～11
	忍者頭巾+10	31	33	22	23	10	—	22	23	20	21	3	—	風+18～20/闇+12～13
中装兜	拳聖頭巾	35	38	16	17	13	14	20	22	5	—	0	—	水・風+5/光+10～11
	拳聖頭巾+10	43	47	20	21	16	17	32	34	6	—	0	—	水・風+6/光+12～13
重装兜	アルカナベール	46	50	20	22	10	11	14	15	11	12	-4	—	光・闇+7
	アルカナベール+10	57	62	25	27	12	13	24	25	13	15	-2	—	光・闇+8
軽装鎧	シャドウローブ	44	48	16	17	16	17	24	26	22	24	4	—	風+5/地+10～11/闇+30～33
	シャドウローブ+10	55	60	20	21	20	21	30	32	27	30	4	—	風+6/地+12～13/闇+42～46
	忍者装束	45	49	25	27	9	—	15	16	28	30	4	—	風+25～27/闇+20～22
	忍者装束+10	56	61	31	33	11	—	18	20	35	37	4	—	風+36～38/闇+25～27
中装鎧	拳聖の僧服	64	70	20	22	17	18	28	30	12	13	0	—	水+15～16/風+10～11/光+15～16
	拳聖の僧服+10	80	87	25	27	21	22	40	42	15	16	0	—	水+18～20/風+12～13/光+18～20
重装鎧	アルカナローブ	85	93	26	28	6	—	21	23	24	26	-5	—	光+15～16/闇+15～16
	アルカナローブ+10	106	116	32	35	7	—	26	28	30	32	-3	—	光+18～20/闇+18～20

※「亜空の煉獄」クリア後に生産可能となる、各種防具の単品～+10データをリスト化して一覧表記。各数値は生産後の基礎値と最大値を示しており、合成＆オーバーエンチャント時の数値にも影響する。また、重装鎧のアルカナローブ+10のみ、物理攻撃+3のボーナスパラメータが追加される。

亜空の煉獄　BOSS

クロウクルワッハ

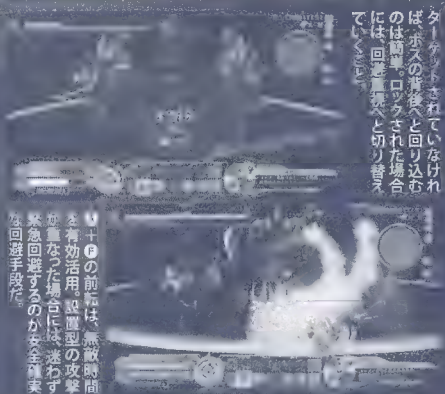
破壊部位	頭部×1

クロスゲージ無し＆七芒星のHP超回復と、本家『Quest of D』を彷彿とさせるEX版クロウクルワッハ。おさらいの意味も込めて、多彩な攻撃パターンの見分け方を完全にマスターしよう！

[illegible]と並んで、戦闘経験があ[illegible]クロウクルワッハ戦。攻撃バリエーション[illegible]の多さは[illegible]覚えてしまえば反撃チャンスは少なくない。中でもメガフレアとファンネルの2種類は要注意で、前者は回避できないと致命的ダメージを受けてしまう！　後者はダメージこそ無いが、ボス周辺に設置されるとメンバーにも影響を及ぼす。大まかな基本方針は、本体側面から背後へ回り込み～ジャンプ攻撃の繰り返しが定番。ジャンプ回避が難しい場合には、Ⓐ＋Ⓕor緊急回避を使っていくこと。

また、2段ジャンプでも届く頭部パーツを壊せれば、メガフレアの吸引力とダメージ減少／与ダメージ1.2倍と、ボスの弱体化が可能なので優先的に狙いたい。

ターゲットされていなければ、ボスの背後へと回り込むのは簡単。ロックされた場合には、回避重視へと切り替えていくこと。

Ⓐ＋Ⓕの前転は、無敵時間を有効活用。設置型の攻撃が重なった場合には、迷わず緊急回避するのが安全確実な回避手段だ。

足場関連のギミック

ダイブアタック復帰直後など、ボス腕部や頭部周辺へ登れることは周知の事実。パーツ破壊にも役立つ知識だが、実は設置されたドームにも登れる。近接武器だと攻撃こそ届かないが、クロス＋エウレカ発生時の待避場所ともなる優れモノ。さらに2段ジャンプ＋空中ダッシュで、頭部周辺にも飛び移れるぞ！

ドーム上からボス頭部まで、バランスタイプならば一気に移動可能。一時的な待避場所にも使えるので覚えておくこと。

クロウクルワッハの主要な攻撃パターン

メテオ×4(青エフェクト)：青エフェクト～右手突き上げ後、ランダムで4発の隕石落下。ボスに密着してのジャンプ攻撃中は比較的安全だ。

エウレカ×2(青エフェクト)：青エフェクト～両手を広げた後、旋回軌道の光球×2発生。触ると速度ダウン＆ジャンプ不能で継続ダメージ。

左・右殴り：本体密着時に繰り出す近接用攻撃。予備動作が大きいため、振り上げた腕と反対側に移動すれば回避できる

吸引固定～メガフレア：前方範囲の吸引固定～炎ブレスを吐く高威力攻撃。基本的にガード不能だが、吸引方向と逆への移動で回避可能

ドーム×3：右手振り上げ後、外周に黒いドーム出現。出現地点だと閉じ込められるので、フィールド中央に移動して回避する。

落雷×3：両手を広げた後、対象プレイヤーの頭上に落雷×3発。ファンネルからの連係で出すことが多いので注意

レッド(ブルー)クロス：両手を広げるたび、回転移動するクロスが出現。赤は下段の右回り、青は上段の左回りでフィールド上を回転。

ダイブ(突進)アタック：飛び去り後～横／縦方向にフィールドを通過。縦移動はフィールド端が安全で、横移動は軸線上から避難しよう

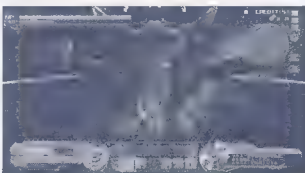
ファンネル：左手突き上げ後、プレイヤーを追尾する魔法陣発射。一定時間後、速度ダウン＆ジャンプ不能のフィールドが発生。

氷龍×2(各2HIT)：両手広げ～交差後、低速追尾＆凍結効果の氷龍×2を召喚。一定時間経過かガードヒットしないと消えない

ホールボール：正面で腕を構え、ホールボールを生成～正面方向へ撃ち出す。被弾するとMPが無くなるので左右移動で回避

バインドボイス～七亡星回復：多段の全範囲攻撃後～一定時間のHP超回復。魔法陣上のプレイヤーも少量回復するが、速度ダウン状態になる

メガフレアの回避方法

予備動作の吸引固定は、ボス正面に運ばれると脱出不能。完全に固定されたら、ブレス直前に前転でボス側へ回避できる。ディフェンスタイプであれば、ブレス発射に合わせてジャストガードでも防げるぞ！

ジャストガードを狙う場合には、ボスの動きに注目！　頭を振り下ろすタイミングでガードだ。

七芒星回復の発動条件

HP残量が七芒星発動の条件で、約50%＆30%に達すると最大で2回発動。原則的に発動を止める手段は無く、放置するとHPがMAX回復!?　それ以上のダメージを与えれば、一気に勝負を付けられる。

七芒星中はDEX＆AGIダウン、ジャンプ不能、Ⓐ＋Ⓕ不能な状態。MP温存で勝負をかけよう！

「最近、普通筐体のゲームって、格ゲー以外元気ないね」などと達観する輩に喝ッ!! 本誌コラムでもおなじみの藤野社長が放つアーケードビデオゲーム最新作の全容が、ついに判明した! ゲーセンとは何かと問いかける、その内容を一挙紹介!

TEXT:ちくわ ©2012 TRIANGLE SERVICE

トライアングル・サービス
藤野社長が放つ衝撃の最新作!!

ゲーセンラブ。
■メーカー：トライアングル・サービス
■ジャンル：アクション＆シューティング
■操作方法：1レバー＋3ボタン
■発売日：未定
■使用基板：未定

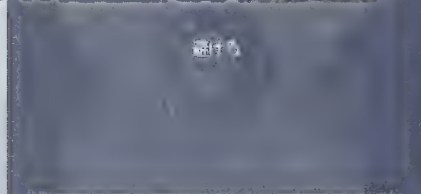
三つのゲームが一つの基板に! 「ゲーセン」のすべてがここに凝縮!?

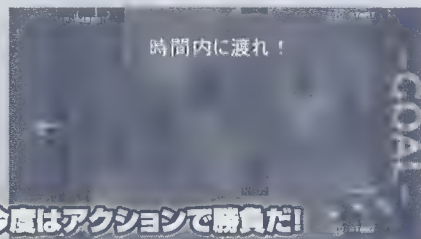
本誌では連載コラムで活躍中、これまでもゲーセンに数々のシューティング愛あふれる作品を提供してきたトライアングル・サービスの藤野社長。その社長の想いが詰まった、これぞアーケードゲーム！と言わんばかりの最新作がこちらの『ゲーセンラブ。』だ。タイトルからも分かる通り、すべてのゲーセンを愛する人のために作られた作品でもある！

アーケードゲーマーならばだれもが、「レバーとボタンを動かしているだけでも楽しくなってくる」という、アーケードビデオゲームならではの快感をその身で知っているのではないだろうか？ その原初的な楽しみを思い出せるミニゲームが満載のゲームを、本作では一つの基板で三つも収録済み！ さらに今時のHD仕様に合わせ、ワイド画面にも対応。懐かしくも新しい、そして初見でもワンコインで即座に楽しめる、ゲーセンの魅力の見本市のような作品なのだ！

シューティング技能検定
Shmups skill test 業務用

各地のゲーセンで今なお現役稼働中の、シューティングの面白さを豊富なミニゲーム集として体現した名作『シューティング技能検定』が、横長のワイド画面仕様になって新生収録された! さらにこれまでは二人での対戦しかできなかったが、なんと三人、四人での対戦も可能になっている。いつものちょっとシュールで味わい深い演出も、もちろん健在だ。

ワイド画面仕様で四人対戦に進化!

あの技能検定が四人同時対戦に! 二人対戦の時はあまり重視されなかった、体当たりで弾き飛ばすなどの妨害テクが吹き荒れる!?

『シューティング技能検定』に続き、今度はプレイヤーのアクションゲーム能力値を導き出してくれるミニゲーム集が登場！ 操作解説が画面に出る親切設計＆それすら不要というくらい分かりやすいゲーム内容で、アクションが苦手な人でも楽しめること請け合い。どこかで見たことがあるような画面構成やミニゲームの内容に、ニヤリとできた人は偉い！

今度はアクションで勝負だ!

ゲーセンといえば昔ながらのアクションゲーム! もちろんこちらも四人対戦対応なので、仲間同士でワイワイ遊んでみるがいい!

連載コラムでも分かる通り、シューティングゲームの面白さを日々絶えず追求している藤野社長。その社長が放つ現段階の研究成果、『トライジール』シリーズの最新作がこちらの『コンバットジール』だ。ステージをクリアしていく通常のシューティングとは違い、それぞれ異なるテーマやシステムを持つ各種ゲームを選択してプレイする、ミニゲーム方式に近い仕組みになっている。そしてもちろん、こちらの作品も四人までの同時対戦に対応！

複数あるゲームタイプは、どれも古き良きシューティングを思い出すものばかり!?

妨害効果で、左プレイヤーの画面が横向きに!? 斬新な対戦要素はほかにも多数!

今度の『ZEAL』は対戦だ!

新機軸! 乱入システム

本作収録の3タイトルはいずれも四人対戦が可能ということで、もちろん格ゲーのような途中乱入も可能となっている。普通に乱入すると、それまで先にいたプレイヤーがプレイしていたタイトルでの対戦となるが、そこでボタン三つを同時押ししつつスタートボタンで乱入すると、何と3タイトルのどれで対戦するかを選び直せるぞ！

素直に乱入? それとも……?

たくさんやっつけろ！

普通に乱入すると、ほとんどの場合先に遊んでいるプレイヤーの得意分野で戦うことに。無理に相手の土俵で戦わなくてもいいんです!

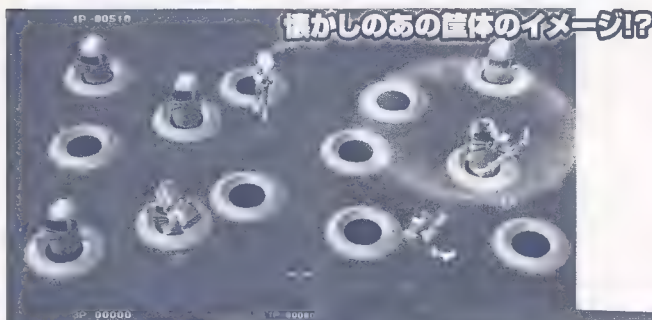
ただし決定は民主主義

乱入してタイトルを選び直す際には、プレイヤー間の多数決でプレイするタイトルが決定する。票が同数の場合はランダム決定だ。

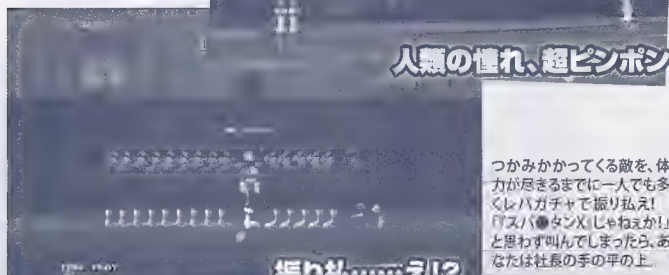
＼ナイスゲーム／ 藤野社長自らチョイス!

『ゲーセンラブ。』オススメポイント

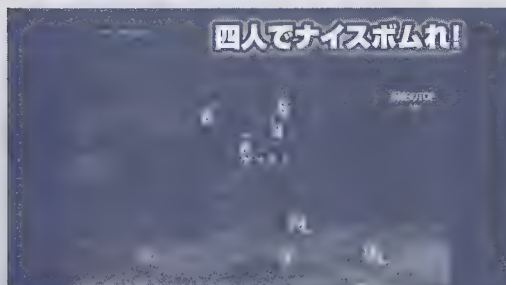
藤野社長ご自身に選んでいただいた、各収録タイトルのオススメミニゲームやポイントがこちら。稼働まではこちらを見て、期待と妄想を膨らませておくといい!

ゲーセンの歴史を語る上で外せない、名作アクションゲームの数々。そんな名作たちの良いところを抽出・凝縮したミニゲームの数々に、胸が熱くなる古参プレイヤーも多いはず。下写真のモグラたたき風ゲームなどは、幼少時代さえも思い出させてくれる!?

連打しろ

人類の憧れ、超ピンポン

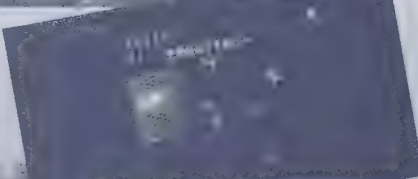
子供の永遠の憧れ、ピンポンダッシュがやり放題! 操作はボタン連打のみ、ハイスコア＝連打力という単純明快さだ。鳴り響く超連打チャイム音に、テンションが上がること間違いナシ!

振り払……え!?

つかみかかってくる敵を、体力が尽きるまでに一人でも多くレバガチャで振り払え! 「スパ●タンXじゃねぇか!」と思わず叫んでしまったら、あなたは社長の手の平の上。

シューティング技能検定 Shmups skill test

シューティング技能検定名物「ナイスボムれ」のボーナスステージも四人対戦に。開幕に出てくるボムアイテムの奪い合いが、二人対戦の時より激しい!?

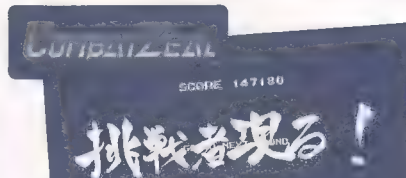
こちらもおなじみ、空き缶を撃って弾いてくずかごに入れていく地球に優しいミニゲームだが、HD対応のワイド画面になったことで、ステージの横幅が広がった! 従来とはかなりプレイ感覚が違っているので、ぜひお試しあれ。

見よ、このワイド画面!

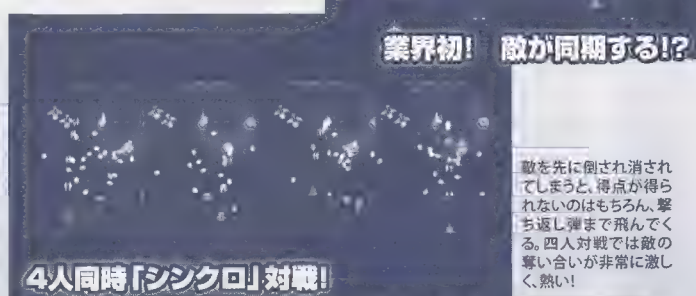
やりきれ!!

ワイド画面ということで、もちろん敵や弾の数もこの通り大増量! 以前からあるミニゲームも、ワイド画面対応にそれぞれリメイクされているのだ。

楽しみ方いろいろ、ゲーマー年齢も出ます。

四人対戦が可能! とはいえ、もちろん各タイトルともに一人でじっくりプレイすることも可能。ハイスコアに挑む自分自身とのストイックな戦いもまた、対戦の一つの形だ! また、『コンバットジール』では複数人対戦になると、人数に従って画面が分割されるので、対戦人数によっても違ったプレイ感覚が楽しめる。

さらに二つの技能検定では従来の『シューティング技能検定』同様、ゲーマー能力&年齢の算出も無論アリ。腕を磨いて、アンチエイジングに挑戦してみては!?

一人プレイ中に、格ゲーのように乱入者が! ちなみに本作では自機セレクトは無いので、皆まったく同じ性能のプレイヤー機で戦う。そう、対戦になれば機体の性能差ではなく、純粋にプレイヤー能力の比べ合いになるのだ!

乱入対戦がアツイ!

分割された各プレイヤーの画面には、同時に同じ敵が現れる。ほかのプレイヤーが先にその敵を倒すと、自分の前にいる敵は勝手に消えてしまう!

業界初! 敵が同期する!?

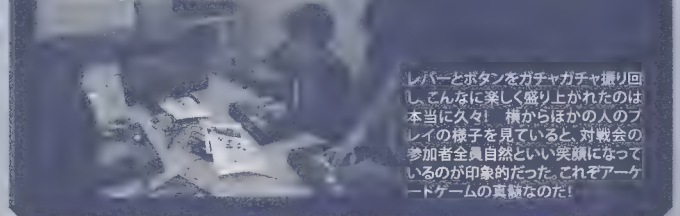
4人同時「シンクロ」対戦!

敵を先に倒され消されてしまうと、得点が得られないのはもちろん、撃ち返し弾まで飛んでくる。四人対戦では敵の奪い合いが非常に激しく、熱い!

開発秘話は85ページの藤野社長コラムにて掲載! 要チェック!

エンブレで対戦会してみました!

1月某日、エンターブレイン社内にて、本作のプレイ取材も兼ねた対戦会が開催された。中にはゲームと全く関係ない部署の社員などガチゲーマーではない人員もいたのだが、そんなの関係無いとばかりに全員が四人対戦で熱狂! 初めて見るミニゲームばかりのはずだが、それでも開始数秒後にはレバーとボタンを思う存分動かす順応振り。対戦時にはスコアそっちのけで妨害の仕掛け合いになり、楽しい絶叫が響き合ったりしていたのは秘密だ。

初見でもこの盛り上がり!

レバーとボタンをガチャガチャ振り回し、こんなに楽しく盛り上がれたのは本当に久々! 横からほかの人のプレイの様子を見ていると、対戦会の参加者全員自然といい笑顔になっているのが印象的だった。これぞアーケードゲームの真髄なのだ!

稼働情報など、続報を待て!

SANGOKUSHI TAISEN
三国志大戦™
TRADING CARD GAME

『三国志大戦』の新たな戦場はトレーディングカードゲーム！

三国志大戦トレーディングカードゲーム
■メーカー：セガ
■ジャンル：トレーディングカードゲーム
■操作方法：アナログTCG
■発売日：2012年3月8日スターターデッキ（三種）
：2012年3月29日ブースターパック

今でもアーケードで数多のプレイヤーを魅了し続ける『三国志大戦』がトレーディングカードゲームになって登場する！ Text：スズキド

三国志大戦TCGとは？

超美麗イラストと深いゲーム性をもった『三国志大戦トレーディングカードゲーム』。ここでは本作の基礎的な情報を公開していくぞ！

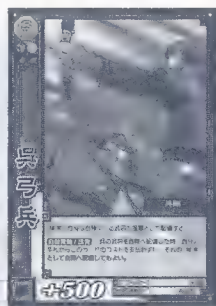
今度の舞台はTCG！ まずは基本ルールを覚えよう！

本誌読者にはおなじみの『三国志大戦』が対戦型トレーディングカードゲーム（以下TCG）として登場！ アーケードシリーズに登場した武将や計略も登場するので、同シリーズのファンも気になっているのでは!? 今回は基本ルールを中心に解説していくぞ。

やはり気になるのはカード！

アーケード版『三国志大戦』プレイヤーなら、まずカードが気になるのではないだろうか？ 本作は武将カード、計略カード、兵隊カードという三種類のカードが存在し、デッキは50枚以上で構成され、同一カード（同じカード番号を持つカード）は四枚までデッキに入れることができる。なお、武将カードは51ページで大きくカラーで紹介しているのでこちらもチェックしてほしい。

劉備（武将カード）
イラスト：杉浦善夫
武将カードとして戦場に出陣する荘厳な劉備。攻城をし、相手を落城させるには武将カードが必須となる。

覇者の求心（計略カード）
イラスト：獅子猿
計略カードは国力を消費し、強力な攻撃や援護ができるカードだ。発動タイミングを見逃さず、相手に大打撃を与えていこう！

呉弓兵（兵隊カード）
イラスト：秋保ミイナ
兵隊カードは単体では攻城できないが、武将カードをサポートできる。さまざまな追加効果を武将カードに与えてくれるぞ。

TCGの戦場はプレイマット！

アーケード版『三国志大戦』では、自分の盤面とモニターで展開していた戦場が、TCGではプレイマットというシートの上で展開される。
❶山札：自分のデッキを裏面のまま置く領域。
❷捨札：撤退した武将カードや、計略カードなどを表向きに置く領域。アーケードと違い基本的に撤退したら復活はできないぞ。
❸自陣：武将カードを表向きに置く領域。ここに置かれた武将は攻撃や迎撃が可能。対戦相手側の自陣はアーケード同様に「敵陣」という。
❹自城壁：対戦準備時に裏向きのカード7枚を城壁として置く領域。アーケード版で例えるなら自城ゲージに近い。
❺自城内：国力としてカードを置く領域。国力は合計10枚まで配置可能。

ゲームの進め方

ここでは「三国志大戦TCG」のゲームの進め方を説明していくぞ！ アーケードの「三国志大戦」と重なる部分も多々あるのでTCGをプレイしたことの無い人もぜひプレイしてみよう！

ターン開始

開始フェイズ
行動済みのカードを戻し、再度使用可能にする

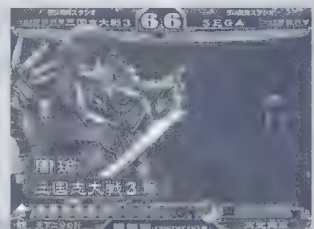
ドローフェイズ
デッキの一番上からカードを一枚引く

国力フェイズ
カードを配備し国力を準備

ここを起点にゲームが始まる！

ジャンケンなどで先攻後攻を決定したら、まずはデッキの上から五枚のカードを引き、ここで一考。カードの引きによっては使わないカードをデッキの一番下に五枚まで戻し、デッキの上から戻した枚数を引き直すことが可能。引き終わったら自分の城壁を七枚、自城壁に置く。これが自分のライフ（アーケードの自城ゲージに近い）となるので、すべて無くなり攻城された時点で敗北となる。

「開始フェイズ」は二回目のターンから対象。ここでの主な展開は、行動済みのカードを使える状態に戻し、このターンから再度使用可能にする。次の「ドローフェイズ」ではデッキの一番上からカードを一枚引く。

そして次に来るのが重要な「国力フェイズ」。国力は武将、計略、兵隊カードを配備、使用するのに必ず必要になるものなのでとにかく重要な要素。国力を増やすには手札からカードを一枚、表か裏で配備する。ここで表にした場合はそれに対応したカードの色の国力となる。（下記欄外参照）、裏側で配備したカードは無色の国力カードとなり、その場合はデッキから一枚ドローすることができるぞ。ここで表に配備したカードは戦場には裏側にしないと配備できないので注意しよう！

国力はすべての行動の源！ 同じ「国力」という単語だが、アーケードに例えると「士気」に近いイメージだろうか。

三国志雑記

色の概念：「三国志大戦TCG」には国力に色があり、魏なら赤色、蜀なら緑色、呉ならば青色と、各国の色に準拠していて、文字通りその国の力となる。対して裏側にすれば無色となり、どの色のカードでも無色の国力となる。状況によってはドローを優先したり、戦場に出すカードと同じカードだった場合などは裏側にしてもよいだろう。

ここが違うぞ！『三国志大戦TCG』

ここでは、本作ならではのゲーム要素を紹介！ 既存のTCGとはことなる、『三国志大戦TCG』ならではのだいご味がここにある！

メインフェイズ
カードの配備など、戦闘のメイン行動を決定する

戦闘フェイズ
ついに攻撃開始！ 相手の城壁を削り倒せ！

メインフェイズ

戦闘フェイズ

アーケードで例えるなら中央でのぶつかり合い。ここでの展開が勝敗を分ける！

メインフェイズ

ここでは武将カードの配備、戦闘、能力の使用、計略カード（メインと記載されたもの）の発動が可能。武将カードの配備は国力に応じているので、先ほどの「国力フェイズ」がいかに大事かということが分かるだろう。武将カードは基本的に配備したターンに攻撃はできないが、特殊能力によっては例外もある。また、配備、計略の発動などに使う国力は横向きとなり、基本的にこの状態では使用することはできない。序盤は使える国力が限られているが、毎ターン国力が増加していくので、回数を重ねるほど選択肢が増えていく。ここで出陣している武将を横向きにし、攻撃を宣言すると次の「戦闘フェイズ」に移行する。TCG未経験者からすると、一見複雑に思えるかもしれないが、ここが踏ん張りどころだ！

国力の続く限り闘い続ける！

三国志大戦TCG最大の特色はメインフェイズ→戦闘フェイズを継続させることにある。元来のTCGでは基本的に1ターンにつき一度しか攻撃できないのだが、この「三国志大戦TCG」においては、国力、武将が続く限り攻撃し続けることができるのだ。これにより1ターンで形勢を一気に逆転することが起こりやすくなるので、最後の最後まで勝敗が分からない緊張感ある戦いが展開される！　また、戦場に配備されている同名武将カードが手札にあれば行動済みのカード（横向き）を未行動状態に戻せる「無双連撃」が可能！　強力な武将を戦場に配備し、「無双連撃」で一気に相手にダメージを与えていこう！

戦闘フェイズ

「戦闘フェイズ」は戦場にいる待機状態の武将カードを横向きにし、攻撃を宣言することで発生。攻撃側は攻撃対象として、相手の戦場に配備されている行動済みの武将か相手の城を選択する。

そして、その攻撃に対して守る側も戦場に配備した武将カードか城壁といった迎撃手段を選択する。また、この選択終了後に計略（戦闘と記載されたカード）の使用や、上記で説明している「無双連撃」が選択可能。このように攻城や相手武将への攻撃でダメージを与えていくのがこのフェイズにおいての基本となる。

ここまでの流れが理解できれば、後はひたすらプレイするのみだ!!

戦闘で発生したダメージは武将に蓄積され、ダメージが武力を超えると武将は撤退となる。ここでの駆け引きはアーケード勢なら手慣れたもの!?

終了フェイズ

「メインフェイズ」→「戦闘フェイズ」の繰り返しが終わり、自分が行動させたい武将や使いたい計略カードが無くなったらターン終了。また、このターン終了時にのみ発動可能な特殊能力もある。終了を宣言すると自分のターンが終了し、同時にこのターン中に武将が受けたダメージは無くなり、武将カードも、元の能力に戻る。自分の攻撃ターン中は未行動の武将を使い続けることができるが、もちろんその後の防御も考えなければならない。攻撃だけに集中しても防御がおろそかになり、その結果、落城されてしまっては意味がないぞ。

この攻撃と防御の両立がTCGの基礎であり、本質であるといえるだろう。自分の軍勢を理解して、相手の行動を阻止し、知略を尽くし勝利を勝ち取るのだ！

相手が迎撃しない場合は攻城のチャンス！　相手の城を削ることができるぞ。しかし、ここで相手の「反撃計略」が発動する場合もあるので油断大敵だ！

『三国志大戦』シリーズ有名君主「或椿」をゲストにまねき、実際にプレイ!!

三国志大戦TCG 先行体験会Verプレイリポート

スズキド　一通り説明したけど、ズバリどう？

或椿　思ったより戦略性が深そうですね。

スズキド　おれはもっとアーケードみたいに膠着するTCGかと思ったよ（笑）。

或椿　ゲームシステム上、ガン待ちしたら一気に滅ぼされます（笑）。

スズキド　やっぱりアーケードの『三国志大戦』とは違う部分が多いけど、そこはどう？

或椿　そこはTCGなんで。アーケードが基本にあったとしても別のゲームとして扱うのが正当な評価だと思いますよ。

スズキド　或椿的には高評価なのかな？

或椿　そうですね。やる気はかなり出てきました！　近くに一緒にできる相手が居るのでプレイしようと思います。

スズキド　ゲーセンにも足を運んで、みんなでTCGもやって、交流の場は広がるね。

或椿　近くにTCGをプレイする相手が居なくても今はカードショップなどの対戦スペースもありますからね。そこで友達を増やしていけるのもアーケードと一緒でTCGの魅力ですね。

スズキド　あとは個人的に、TCGから始めた人にもアーケード版をプレイしてもらえるとうれしいな。そういえば、体験会も参加する？

或椿　時間がある限り参加させてもらいます。こういうのは最初が肝心ですから！　開幕ガン攻めですよ!!

スズキド　俺も開幕ダッシュを決めるかな！

三国志大戦TCG 先行体験会開催！

2月4日（土）から、発売直前の3月4日（日）までの期間、全国のカードショップなどで『三国志大戦TCG先行体験会』が開催される。今回の記事をじっくり読んで予習すれば、より有意義なイベントとなること間違い無しだ！　また、このイベントに参加した方、全員に「特製デッキケース」（非売品）がプレゼントされる！　三国志大戦トレーディングカードのロゴと鳳凰のマークがプリントされた特製デッキケース。この機会にぜひ体験会に参加して手に入れよう！

先行体験会の店舗情報や開催日時、新着情報などは公式ホームページ［http://www.sangokushi-taisen-tcg.com/］にてチェックしてほしい。

三国志雑記

【反撃計略とは?】反撃計略とは城壁に設置されたカードが城にダメージを通され、カードが城壁からめくれた際に効果を発動する計略となる。これにより一方的に城を削られるだけではなく、相手の妨害や自身の強化が可能。効果の一例としては相手の戦場の武将カードを手札に戻したりと、さまざまかつ強力な効果があるので、これが決まれば、次ターンで一気に形勢が逆転することも!?

ANA 2012 ARCADIA NEWS ANALYSE

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は1ページを参照してください。

迷探偵 ねお子&ぢお子

世界のドラゴンを網羅した解説本がすごい!!

http://hobbyjapan.co.jp/books_index/

ファンタジー世界の登場クリーチャーとして最大級の恐怖と敬意を集める「ドラゴン」。1月20日に発売された本書では、そのドラゴンを【ドラゴン・飛竜・竜人・龍】の4種類に大別し、それらを詳しく解説している。世界中のドラゴンを掲載しているので、ライトノベルやゲーム、TRPGの設定製作の副読本としても活用でき、さらに『モンスターハンター』シリーズなどゲーム中のドラゴンに対しても解説されているのが興味深い。"もっとも詳しく信頼できる"解説本「大全シリーズ」として、今後も続巻の刊行が予定されているぞ。

ドラゴンだけでなく、それにまつわる神話についても解説。文章の読みやすさもうれしい点だ。

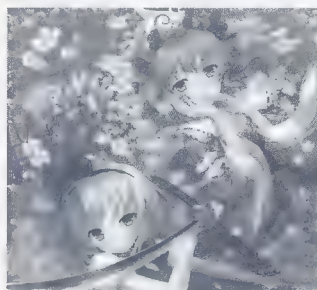
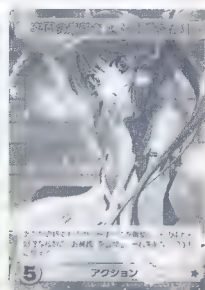
●ドラゴン～世界の真龍大全～
著者：寺田とものり／TEAS事務所
定価：1,890円(本体1,800円)
装丁：A5判・272ページ

ドラゴン～世界の真龍大全～を2名様にプレゼント!!

「東方祀爭録」第二弾登場!!

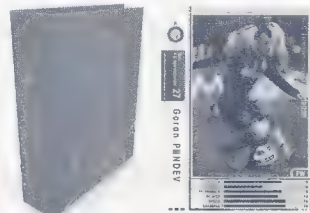
http://dominion.ne.jp/toho/

東方Projectの世界観やキャラクターとデッキ構築型カードゲーム『ドミニオン』のゲームシステムを用いた新感覚カードゲーム、『東方祀爭録』の第二弾が登場。この「東方妖々夢編」は単独で遊べることはもちろん、発売中の「東方紅魔郷編」と組み合わせるとさらに新しい戦術が実現できる。美麗なイラストにも注目だ。

●東方祀爭録～東方妖々夢編～
価格：5,500円(税込)
内容：カード500枚(ストレージボックス入り)
プレイ人数：2～4人　**プレイ時間**：約30分
発売日：2012年1月31日

東方祀爭録 ～東方妖々夢編～を1名様にプレゼント!!

『WCCF IC 10-11』 カードバインダー発売中!!

http://www.wccf.jp/index.shtml

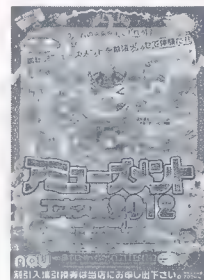
『WCCF IC 2010-2011』に、ファン必需品のカードバインダーが登場！2012年はWCCF10周年ということで、今回のバインダーは10周年を記念して従来よりかなりリーズナブルになっている。ここでしか手に入らないEXカードに加え、限定ICカードも付属しているぞ。

●WCCF IC 10-11 オフィシャルカードバインダー
製品詳細：カードバインダー、9ポケットリフィル、扉絵、チームインデックスカード、ICカード、セット台紙、プレイヤーカードリスト、EXカード、特製ICカード
価格：6,090円(税込価格)
発売日：2012年1月26日

WCCF IC 10-11 オフィシャルカードバインダーを3名様にプレゼント!!

「AOUエキスポ2012」が開催！

http://www.aou.or.jp/

「ゲームは文化！　ゲームセンターから日本の文化が見えてくる」、をキャッチフレーズに、ゲーセンの見本市「AOUエキスポ」が今年も開催される。一般公開日は2012年2月18日土曜日、幕張メッセ4、5ホールにて開催される。クレーンゲームの全国大会も開催されるぞ。

●AOU 2012 アミューズメント・エキスポ
一般公開日：2012年2月18日(土)
開催場所：幕張メッセ4・5ホール
入場料：当日券　大人、中高生1,000円(小学生以下、60才以上は無料)
特別割引券持参の場合　当日券　大人、中高生700円／14時から入場の方は一律500円

AOUショー入場チケットを10名様にプレゼント!!

※このプレゼントの応募締め切りは2月10日です。

ゲームセンターの今を知る情報を満載!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

気になるアーケードゲームの情報がひと目でわかる! 現在開発中のゲームリスト「てあたりしだいゲームリスト」と、ひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお送りするぞ!

てあたりしだいゲームリスト

※このリストに記された内容は、諸般の事情により変更される可能性があります。

タイトル	メーカー	ジャンル
●2012年2月稼動予定タイトル		
DrumManiaXG3	KONAMI	音楽ゲーム
GuitarFreaksXG3	KONAMI	音楽ゲーム
戦国大戦-15XX 五畿七道の雄-	バンダイナムコゲームス	メダルゲーム
エヌアイン完全世界（NESiCA×Live）	るつぼゲームワークス	対戦格闘
トラブルウィッチーズAC～アムルガムの娘たち～ for NESiCA×Live	冒険企画局	シューティング
豪血寺一族 先祖供養（NESiCA×Live）	アトラス	対戦格闘
アルカナハート2（NESiCA×Live）	エクサム	対戦格闘
すっごい！アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～(NESiCA×Live)	エクサム	対戦格闘
●2012年冬稼動予定タイトル		
ポケモンメダルワールド	バンダイナムコゲームス	メダルゲーム
●2012年春稼動予定タイトル		
UNDER NIGHT IN-BIRTH	エコール／フランスパン	2D対戦格闘
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ	アトラス／アークシステムワークス	2D対戦格闘
カードで連結！電車でGO！	タイトー	シュミレーション
激投伝説 ブロッキング	タイトー	激投アクション
OPERATION G.H.O.S.T	セガ	ガンシューティング
機動戦士ガンダムEXTREM VS. FULL BOOST	バンダイナムコゲームス	チームバトルアクション
DANCE EVOLUTION ARCADE	KONAMI	音楽ゲーム
クイズマジックアカデミー 賢者の扉	KONAMI	ビデオゲーム
●2012年夏稼動予定タイトル		
ガンスリンガー ストラトス	スクウェア・エニックス	オンラインチームバトル
●稼働日未定タイトル		
マジカルミュージック	タイトー	体感リズムゲーム
レベルファイブ ステーション イナズマイレブン ストライカーズ 2012エクストリーム	レベルファイブ	超次元バトルサッカー
雷電Ⅲ（NESiCA×Live）	モス	シューティング
雷電Ⅳ for NESiCA×Live	モス	シューティング
HOMURA（ほむら）（NESiCA×Live）	スコネックエンターテイメント	シューティング
パズルボブル（NESiCA×Live）	タイトー	パズル

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～ (2011年11月20日～12月19日集計)

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス＜バンダイナムコゲームス＞	240.2pt
2	鉄拳TAG TOURNAMENT 2＜バンダイナムコゲームス＞	202.1pt
3	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION＜カプコン＞	185.6pt
4	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ Ver1.1＜アークシステムワークス＞	171.8pt
5	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル＜バンダイナムコゲームス＞	149.3pt
6	MELTY BLOOD Actress Again Current Code Ver1.07＜エコールソフトウェア＞	110.5pt
7	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION＜バンダイナムコゲームス＞	103.4pt
8	AQUAPAZZA -AQUAPLUS DREAM MATCH-＜アクアプラス／エクサム＞	101.1pt
9	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN＜セガ＞	90.3pt
10	GUILTY GEAR XXAC＜アークシステムワークス＞	80pt

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	麻雀格闘倶楽部＜KONAMI＞	265.5pt
2	機動戦士ガンダム 戦場の絆Rev3＜バンダイナムコゲームス＞	250.3pt
3	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution＜セガ＞	228pt
4	WCCF IC 2010-2011＜セガ＞	200.4pt
5	beatmania IIDX 19 Lincle＜KONAMI＞	170.2pt
6	LORD of VERMILION Re:2＜スクウェア・エニックス＞	169.4pt
7	初音ミク -Project DIVA-＜セガ＞	150.6pt
8	戦国大戦-1560 魔王上洛す-＜セガ＞	140.5pt
9	pop'n music 20 fantasia＜KONAMI＞	130pt
10	DARUIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX PHASE 2＜タイトー＞	108pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

最新作の『鉄拳TAG TOURNAMENT 2』が稼働中ながらも、根強い人気でランクイン。長きにわたる安定したインカムは、作り込まれたゲーム性のなせる技。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。

●集計協力店舗(50音順)：アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/大久保アルファステーション／カレッジスクエア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード50春日井店/ミラクル静岡店ほか

アーケードサウンド調査団

Text:げっつ☆先生
イラスト:ワンカップP

アーケードゲームの音楽情報を毎月お届けしている当コーナー。今回は、先日サントラが発売されたばかりの『湾岸ミッドナイト MUXIMUM TUNE 4』のサウンドについて、コンポーザーである古代祐三さんにお話を伺った。

今月の「ただいま調査中！」
ビビ子団長の調査はお家へ帰っても続きます。するとどこからともなく、耳に馴染みのあるS.E.が!? 調査団長たるものテレビからの音声にも細心の注意をはらわねばというか、ただの条件反射でした。

音魂の源泉！ クローズアップ ゲームサウンドコンポーザー Vol.7

『湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 4 オリジナルサウンドトラック』リリース!!

ゲームサウンドコンポーザー 古代祐三氏 インタビュー

プロフィール
株式会社エインシャント代表取締役社長。80年代後半にFM音源を使用した楽曲が注目されて以降、現在に至るまで多くのファンを魅了し続けるコンポーザー。代表作に『イース』、『ソーサリアン』、『アクトレイザー』、『世界樹の迷宮』シリーズなどがある。

レースゲームというジャンルにトランスミュージックを融合させ、新たな世界を生み出した『湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE』シリーズ。6作目にしてさらなる進化を続ける、そのサウンドとは!

トランスと『湾岸ミッドナイト』その出会いは同級生から!?

――最初に、どのような経緯で『湾岸ミッドナイト』シリーズの楽曲を担当されることになったのかお聞かせ願えますか。

古代　『湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE』(以下、『湾岸マキシ』) シリーズ以前の『湾岸ミッドナイトR』から音楽を担当させていただいているのですが、ディレクターが私の高校の同級生だったんですよ。サウンド担当を探している時に私のことを思い出してくださったようで、お話をいただきました。

――『湾岸ミッドナイトR』と『湾岸マキシ』シリーズでは、音楽の方向性がまるで違っていますね。

古代　そうですね、『湾岸ミッドナイトR』ではフュージョン風の音楽だったのですが、『湾岸マキシ』を制作する際にディレクターから今度はトランスでいきたいと提示されまして。ゲーム性にも合いますし、ちょうどそういった音楽が流行していたということもあって、それでいこうということになりました。

――2000年代前半の流行ですね。

古代　あのころに比べると、今はかなり一般化されましたよね。その時期が旬で終わってしまうのかな？　とも思っていたのですが。トランスならではのスーパーソーの音色 (独特のきらびやかな音を出す鋸歯系音色) は今でも多く使われていて、風化しないものなんだなと思いながら今回も楽曲を作らせていただきました。

――「いかにもトランス」な王道サウンドですよね。

古代　トランスならではの独特のリフも、「トランス系サウンドを作っているんだよ」といった記号のような感じになってきていますよね (笑)。そのあたりは新しいとか古いとかにとらわれずに入れていきたいと考えています。

重厚感と疾走感を兼ね備えるこれが『湾岸マキシ』の音作り！

――『湾岸マキシ』シリーズを通して、楽曲制作の際に意識されている点は？

古代　大きく二つあります。一つは「原作のイメージ」で、テーマ曲を聴いたときにそのキャラクターの顔がパッと頭に浮かぶようにと心掛けています。そしてもう一つなのですが……そうとはいいつつも原作を知らない人が聴いた時に「かっこいいクラブサウンド」にも聴こえてほしいんですよね。なかなか両立に難しいものはあるのですが、これらは常に意識をしています。

――サントラのライナーにもあるのですが、曲のテンポにも気を使われているそうですね。

古代　BPMはだいたい140から160ぐらいで設定しています。140以下に落とさないのはレースゲームのスピード感を損なわないためですね。では、なぜ160以上ではダメなのかという話になってくるのですが、これは原作の持っている重厚感を表現するためなんですよ。ドタバタとするマンガではなく、どちらかというとシブい大人たちが出てきてあれこれと語るようなイメージですよね (笑)。レース中も鬼気迫るようなバトルではなく、どこかしっとりとしている。ドライバーのテクニックというより、クルマのチューニングの過酷さやシビアさ、エンジンがブローしたときのはかなさといったものにクローズアップしている世界じゃないですか。

――確かに、仮にドラムンベースのような速いテンポだとすると世界と違和感がありますね (笑)。

古代　例外的に速めの曲もあるのですが、それはバトルのためではなく、「ブラックバードが出てきたぞ！」といったような、物語のターニングポイントでの演出のためですね。それでも、そこまで速いテンポにはしないようにしています。

――BPM150前後で筐体のウーハーから響きわたるキックの音は、『湾岸マキシ』シリーズを象徴

するような音になっていますね。
古代　それぐらいのテンポって、最近だとあまり使われていないと思うんですよ。音ゲーとかだともっと速い曲が多いですし、クラブサウンドだともっと遅いものが主流ですので。どちらかというと、『湾岸マキシ』シリーズの制作が始まった2000年代前半ごろの流行ですね。

ハウスからバブル世代のディスコまで 最新作ならではのサウンド

――今作ではトランスの枠組みの中で、他ジャンル寄りのアプローチをした楽曲も多いですね。
古代　“Drifting into You”という曲がハウス寄りのアレンジになっているのですが、デモの段階でスタッフの評判が良かったんですよ。ですが、実際にゲームで流れてくると、ちょっと盛り下がって聴こえてきちゃったんですよ（笑）。テンポが遅いわけではないのですが、ハウス寄りということがそう作用させたみたいですね。その時点ではまだボーカルも入っていないような状態でしたので、その後楽曲の制作を進めていくことでボツにはならなかったので良かったです（笑）。ジャンルを広げてはいきたいのですが、ゲーム性に合っているかといった点でシビアなんですよね。
――ほかにもこれまでのシリーズとは違った試みはされたのでしょうか。
古代　オヤジドライバーのイシダのテーマ“Glory Days”は、往年のディスコサウンドがベースになっています。これはジャンルの幅を広げたかったということ以外に、彼のキャラクターを表現するために80年代末～90年代初頭のバブル時代に台頭したサウンドをベースとしたのですよ。そこへトランスの味付けを加えたような感じですね。日比野則彦氏にサックスをお願いして、アダルトなキャラクターを思い起こさせる曲になりました（笑）。
――サントラの聴きどころや、特に注目してもらいたいといったポイントは？
古代　『湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 4』のサントラに収録されているサウンドは、アーケードのバージョンからミックスを新たにやり直しているんですよ。ユーザーの方の中にはアーケードと同じものを聴きたいという方もいらっしゃるとは思うのですが、コンポーザーの立場としては、やはりベストのものを提供させていただきたかったのでこのような形となりました。わずかな違いですが、いっそうの音の広がりを感じていただけると思います。
――それでは最後に、ファンの皆さんへひとことお願いいたします。
古代　私の音楽を聴いてくださる方の中には、サントラは買ったけどゲームはあまり遊んでいないという方が結構いらっしゃるんですよ。ですが、ゲーム本編の方も非常にすばらしいものになっておりますので、ぜひともゲームセンターへ足を運んで『湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 4』を遊んでいただければと思います。

「疾走感を表現しながらも、原作の重厚感を出したい」

待望のシリーズ最新作 好評稼働中！

マシンをチューニングし、ライバルたちとバトルを繰り広げる本作。ネットワーク対応により進化した「全国分身対戦モード」では全国のプレイヤーの分身と対戦が可能となり、より熱いバトルが楽しめるようになったぞ！

データの保存はバナパスポートカードでできる。100台分の車データが保存でき、前作のデータも引き継げる。

INFORMATION 強烈なダンスビートに酔いしれろ！

大人気レースゲームのシリーズ最新作、『湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 4』のサウンドトラックが早くも登場。シリーズの代名詞ともいえるトランスサウンドはもちろん今回も健在。さらに楽曲によっては、ハウスやディスコ調といった他ジャンルの要素も取り入れられ、これまで以上にバラエティに富んだアルバムとなっている。原作が持つ重厚感とレースゲームならではの疾走感の共存、その強烈なダンスビートに酔いしれよう！

「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 4 オリジナルサウンドトラック」

価格／3,300円（税込）
仕様／CD2枚
収録曲／27曲
発売元／ランティス
発売日／発売中
※初回生産分のみ「オリジナルイラストバナパスポートカード」封入。

iTunes Storeでも配信中。

新着続々！ 今月の最新アーケードサウンドニュース

仕様	発売日		価格	収録曲	発売元
CD	発売中	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 4 オリジナルサウンドトラック	3,300円（税込） ※初回生産分のみ「オリジナルイラストバナパスポートカード」封入	27曲	ランティス
iTunes	配信中	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 4 オリジナルサウンドトラック	単曲200円／アルバム2,000円（いずれも税込）	27曲	ランティス
iTunes	配信中	ブレイザー オリジナルサウンドトラック	単曲150円／アルバム400円（いずれも税込）	7曲	バンダイナムコゲームス （http://namcosounds.com/）
CD	2012年1月25日	カオスコード オリジナルサウンドトラック	3,150円（税込）	36曲	ティームエンタテインメント
CD	2012年2月23日	UNDER DEFEAT -SoundTracks- DC Edition	2,000円（税込）	15曲	スーパースィープ
CD	2012年2月29日	データイースト レトロゲームミュージックコレクション3	3,360円（税込）	（CD2枚組）	ティームエンタテインメント
CD	2012年3月15日	RIDGE RACER - PLANETARY SOUNDS	2,625円（税込） （イベント先行発売予定あり）	13曲（予定）	スーパースィープ
CD/DVD	2012年春	ゲームミュージックディスカバリーシリーズ 『メタルブラック＆ガンフロンティア』PERFECT BOX	予価8,400円（税込）	（CD ／ DVDほか）	スーパースィープ

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

2011年12月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル(部門)	部門名(こちらにも)	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
AQUAPAZZA		141,604,500	龍神TSP@最終問題はなんと1問○千万点!	ALLアロウン(シンプル)まーりゃん ラスボス1R目8倍P	個人申請ROUND1スタジアム札幌北21条店(北海道)
ダライアスバーストアナザークロニクルEX	アサルトWゾーン	240,426,200	KENO	ALL O-S-W	個人申請ROUND1スタジアム福島店(福島)
	アサルトYゾーン	205,746,470	アイビス@フライング狙った連中爆発しろ	ALL Q-U-Y	個人申請タイトーステーション郡山オリエントパーク(福島)
	アサルトZゾーン	331,747,000	プリン	ALL	個人申請サービスエリアイン高岡(富山)
	オリジンVゾーン	162,911,500	みすちー@遠征記念	ALL	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	オリジンZゾーン	212,880,000	PAL-NASAに感謝!	ALL Q-U-Z PHASE2、ver1.15	個人申請アミューズメントパークNASA(長野)
	ジェネシスIゾーン	194,777,700	みおかれん-AEE	ALL ルートA-D-Iノーミス	個人申請アミューズメントパークNASA(長野)
	ジェネシスJゾーン	276,541,700	ねこぴ	ALL ルートC-F-J	個人申請AM PIA川口店(埼玉)
	ジェネシスKゾーン	261,186,000	ねこぴ	ALL ルートC-F-K	個人申請AM PIA川口店(埼玉)
	ジェネシスWゾーン	254,487,600	ザ・ハングマン@鱈肝紳士	ALL P-S-W	個人申請ROUND1高松店(香川)
	ジェネシスXゾーン	263,132,300	KD	ALL ノーミスP-S-X	個人申請ゲームパニック甲府(山梨)
	ジェネシスYゾーン	197,022,930	みっしー@鱈肝紳士	ALL	個人申請namco大阪日本橋店(大阪)
	ジェネシスZゾーン	293,389,750	地獄龍H.S	ALL	つるまき(栃木)
	セカンドJゾーン	207,832,450	JMB-じゅくちょう	ALL C-F-J	個人申請ROUND1高松店(香川)
	セカンドVゾーン	163,096,600	HBS-HIR A.H氏、H.K氏に感謝	ALL O-R-Vノーミス	個人申請ゲームアイビス太子店(兵庫)
	セカンドZゾーン	206,830,900	T³-CYR-ATS	ALL Q-U-Z	GAME 41(北海道)
	ネクストHゾーン	183,814,500	KU@AKIBA	ALL A-D-Hノーミス	個人申請ラクトス(東京)
	ネクストIゾーン	161,801,600	KU@AKIBA	ALL A-D-Iノーミス	個人申請ラメゾンスタジアム803(東京)
	ネクストVゾーン	200,155,450	YUN@	ALL	個人申請タイトーステーション旭サンモール店(千葉)
	ネクストXゾーン	233,862,000	KU@AKIBA	ALL P-S-Xノーミス	個人申請ラメゾンスタジアム803(東京)
	ネクストZゾーン	270,074,500	JMB-ぴ	ALL	つるまき(栃木)
	フォーミュラXゾーン	253,195,000	SG.	ALL P-S-Xノーミス	個人申請ゲームパニック甲府(山梨)
	フォーミュラYゾーン	190,422,840	こちらは@詰めない流しプレイ	ALL 俺的流行語大賞	つるまき(栃木)
	レジェンドWゾーン	230,382,600	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL P-S-Wノーミス	個人申請AM PIA川口店(埼玉)
	レジェンドXゾーン	249,282,100	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL P-S-Xノーミス	個人申請AM PIA川口店(埼玉)
	レジェンドYゾーン	191,878,700	ぴじょん	ALL Q-U-Y	つるまき(栃木)
	レジェンドZゾーン	274,444,700	IMO@皆さんに感謝!	Q-U-Z	個人申請ラクトス(東京)
	外伝Hゾーン	185,544,900	VEG@謎の中国人リー・ロンチー	ALL Dまでは凡スコア	個人申請AM PIA津田沼店(千葉)
	外伝Wゾーン	210,350,400	ピクちゃん	ALL P-S-W	GAME 41(北海道)
	外伝Xゾーン	258,040,250	シルちゃん	ALL P-S-X	GAME 41(北海道)
	外伝Yゾーン	176,398,010	IRD-KNM	ALL Q-U-Y	つるまき(栃木)
	外伝Zゾーン	253,244,150	T³-TBC	ALL Q-U-Z	GAME 41(北海道)
ブレイブルー コンティニュアムシフトII Ver1.1	アーケードモード	8,704,623,358,900	とのお仕様-Ⓕ	ALL ラグナ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
星霜鋼機ストラニア	ストラニア・EXPERT	16,434,540	AFO	ALL Sランク×6	個人申請セガアリーナ浜大津(滋賀)
	ストラニア・HARD	16,535,190	ブラックモンブラソ	ALL 7面6×S1×A	個人申請ROUND1宮崎店(宮崎)
	ストラニア・NORMAL	15,773,670	もんちょこ	ALL 6面5×S1×A	個人申請ROUND1宮崎店(宮崎)
旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive Ver.2.32	レーフ	78,819,600	龍神TSP@目指せ8000万!	ALL βカートリッジ スピード 爆撃	個人申請アドアーズ狸小路(北海道)
鉄拳タッグトーナメント2		3'35"38	そうかパワー	ALL レイ・ポール	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
新作					
アンダーディフィート		7,660,380	YOH	ALL 5ボス91秒 2-5ボス67秒	グッデイ21(東京)
デススマイルズ メガブラックレーベル	ウインディア	14,513,671,361	魔法少女しろご☆マギカ	ALL 残3.5 ボム0 同付 連なし	個人申請タイトーステーション新宿南口ゲームワールド(東京)
ホーンテッドミュージアムII		3,698,530	さよならビッグジョイ 遊撃手-まJU	ALL 100人救出 射的ミス	個人申請ビッグジョイ(大阪)
レイジングストーム		4,402,320	遊撃手-まJU	ALL 12'21"67 残ライフ3.5 2P側	個人申請ビッグジョイ(大阪)
赤い刀	参号機	531,275,220	AKF	ALL ライフ×5(削りあり) ボム×6	個人申請ゲームセンター渋谷会館モナコ(東京)
怒首領蜂大復活	通常2周 タイプB・ボム	655,280,876,791	MAGくん@しょこたんLove	2周ALL 1周3820億 残2	個人申請アップル清水長崎店(静岡)
怒首領蜂大復活 ver1.5	通常2周 タイプB・ストロング	855,633,947,477	t2	2周ALL 1周5033億。事故べ。	個人申請プレイアイシー(神奈川)
	裏2周 タイプB・ストロング	918,759 393,183	t2	2周ALL 多方面に深く感謝	個人申請プレイアイシー(神奈川)
レトロ					
カイザーナックル		2,465,300	ことはなし! AAZ	ALL 連同付 パーツ 全ラⓅ	えの木(高知)
グレート魔法大作戦	ソロバン	89,123,770	MIZ@はじめさん、店長さんに感謝	ALL 108/108コンプリート(アイテム)	個人申請プレイアイシー(神奈川)
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプA	499,136,514	SPS@ドッペル2匹逃げてまさかの寸止め	ALL 一周2.83億 残りボム0	マットマウスパートII(神奈川)
コラムスII		62面クリア	SAL	99999pts J 9871 必付	Game in えびせん(東京)
ナイトストライカー	Qゾーン	91,772,410	JMB-なかっぴ	ALL ALL パシフィスト	個人申請ゲームコーナー ナポレオン(神奈川)
ナムコクラシックコレクションVol.1	ゼビウスアレンジ	7,649,410	JMB-IKA氏お世話にな	ALL 連付	個人申請ゲームコーナー ナポレオン(神奈川)
	マッピーアレンジ	3,819,360	Y.F	ALL ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
プロギアの嵐	ギャンブラー	363,986,110	R.	ALL ノーミス2-5中ボスまで1ボム 1周35万 2周97万ジュエル	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
首領蜂	Aタイプ	74,893,610	JMB@りゅう氏に感謝! SOF-WTN	2周ALL	Game in えびせん(東京)
大王		20,891,330	JMB-☆	2周ALL 連付	個人申請トライアミューズメントタワー(東京)
怒首領蜂大往生	タイプA	2,085,741,270	可愛いすぎる女性店員凡人すぎるHFD	ALL EX強化 残機2 残B2	個人申請ゲームパニック大和(神奈川)

次回集計

●次回の集計(アルカディア143号)は2012年2月19日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は2月22日(消印有効)です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■『ダライアスバーストアナザークロニクルEX』は、今月も多くの申請があり、だいたいの部門が埋まる形となりました。機体別に見ていくと、前回と比べて伸び幅が目立つのが、やはりスパークバーストでの稼ぎが強烈なアサルト、そして今バージョン新機体ジェネシス。さらなるパターンの進化に期待しましょう。また、レジェンド、ネクスト、外伝は堅調なペースです。オリジン、セカンド、フォーミュラはやはり苦戦気味なようです。

■『AQUAPAZZA』は前回同様プレイヤーキャラはテンション重視でアロウンを使用、アシストはパターン重視のまーりゃんを使用しています。本作は89秒以内にK.O.することでスコアボーナス8倍を獲得することができるため、これをどれだけ多く取れるかが勝負のカギになっています。しかし、これを取るには威力の高い技をカウンターで当てるなどの工夫をせねばならず、なかなか安定はしないようです。

■『鉄拳タッグトーナメント2』はレイ&ポールのタッグを使用。ガード不能技を始めとする高威力技を効率よく当てるのが重要な模様。

■『ホーンテッドミュージアムII』は失踪者救出時のボーナス(1万点)と、アイテム回収で取りこぼしがないようにするのが基本。そこからコンボボーナスでいくら底上げできるかが重要なポイントです。申請用紙には「今回はとりあえずクリアまで」とのコメントがありました。となると次回以降、どこまでつながるかに注目したいのですが、今回のスコア達成前日、申請店舗が閉店することが決まってしまったそうで、プレイ環境に一抹の不安が感じられます。

■『星霜鋼機ストラニア』はストラニア3部門が更新。ストラニアサイドは、アイテムがランダムになるのは2面と4面だけなので、武器を固定してO/Dの倍率ボーナスを確実に取れるよう練習するのが有効だそう。3部門ともまだノーミスは達成できておらず、まずはそこを目標にしていくそうです。ストラニア・エキスパートは、ひとまず1650万が一つの目標だとか。そのほか、ストラニア・ハード部門では最後にソードの段位が二段上がるように調整しているとのこと。

■『プロギアの嵐』(ギャンブラー)は、トップをひた走る「R.」氏がまたもや更新。ノーミスALL、2周目最終面の中ボスまではノーボムという驚異的なプレイ内容で、前回よりも500万点ほどアップしています。

■ここ数ヵ月躍進が続く『ナイトストライカー』ですが、今回はQゾーンが更新されました。コースはA－C－E－H－L－Q。ALLパシフィストです。申請用紙には、「すべての稼ぎが決まったスコアです」というコメントがありました。

■久しぶりの更新があったのは『グレート魔法大作戦』(ソロバン)。12年ぶりに、前回の最終を70万点ほど上回りました。本作には強化アイテムを複数種類集めると、集めたアイテム種類数＋1倍のボーナスがかかるというシステムがあり、最大で12倍まで上げることができます。今回の倍率は1面6倍、2面8倍、3面11倍、その後12倍まで上げています。点効率は3面終了時1250万－4面終了時5580－5面終了時6900万、ボスラッシュ開始時7330万となっています。

■『デススマイルズ　メガブラックレーベル』(ウィンディア)の点効率は、湖1億4600万－沼8億6000万－森21億2000万－火山41億7900万－港49億1100万－墓61億5300万－渓谷82.58－神殿120億1100万－城144億9000万。神殿での稼ぎが少し低めだったこと、ラスボスでの被弾以外は特に大きなミスは無かったそうです。今後は150億を目標として、ラスト2面の安定度上昇を試みる旨のコメントがありました。

■『怒首領蜂大復活ver.1.5』は、タイプB・パワーが表裏ともに大きく伸びています。2周目5面で導入した新パターンの影響が大きいそうです。裏の方は安定度を考えて、パターンを変えた部分もあるようで、まだまだ伸びしろが残っているとのことでした。

■集計用紙についての連絡

個人申請用紙を送付する際には、各項目の記載漏れがないか、ご確認をお願いいたします。特に複数の部門で集計しているゲームの場合、部門名にはご注意ください。また、達成店舗でスタッフの方から印をもらうのをお忘れないよう、お願いいたします。

複数の申請用紙を一度に送付する際には、封書での一括送付を推奨します。その場合は各用紙の裏に住所氏名等必要事項をご記入の上、封書の表に、同封されている申請用紙の数を「申請用紙　計○枚在中」といった形でご記入いただけると助かります(枚数と連絡先が分かりやすい形であれば問題ありません)。

ハイスコア通信

●GAME41(北海道)
プリンさんとSHOTIA軍団さんが来店されていたとは……知らなかった。

●えの木(高知)
えの木の全従業員、全お客様の中で、ジェイシーの正体がジュリアだと最後に知りました。あけましておめでとうございます。

告知

ハイスコア集計店募集中

弊誌では、ハイスコア集計店として、定期的な集計にご協力いただける店舗を募集しています。

具体的な集計手順、スケジュールについてご不明な点がございましたら、お手数ですが下記のメールアドレスかFAX番号までまでお問い合わせください。

メールでお問いあわせいただく際には、件名に「ハイスコア集計店についての問い合わせ」と入力してください。

また、返信にお時間をいただく場合もございますが、なにとぞご容赦いただければと思います。

●お問い合わせ先
メール：hi_score2009@arcadiamagazine.com
※件名には「ハイスコア集計について」とご記入ください。
FAX番号：03-3265-7340

新たに追加・変更されるルール

ダライアスバーストアナザークロニクルEX

クロニクルモードのステージにおいて、要望の多いものがあれば個別集計を検討します。集計希望の部門があれば、通常の個人集計用紙に参考スコアと集計希望の旨を明記の上、お送りください。

なお、部門(マップ)によっては、ご期待に添えない場合もございます。ご了承ください。

告知

メールアドレス変更のお知らせ

2011年12月30日から、お問い合わせ用のメールアドレスが以下のものに変更になっています。従来のアドレスは使用できませんので、送信の際はお間違えないようご注意ください。FAX番号ほか、問い合わせ方法などに変更はありません。従来通り、件名には必ず「ハイスコアについての質問」とご記入下さい。

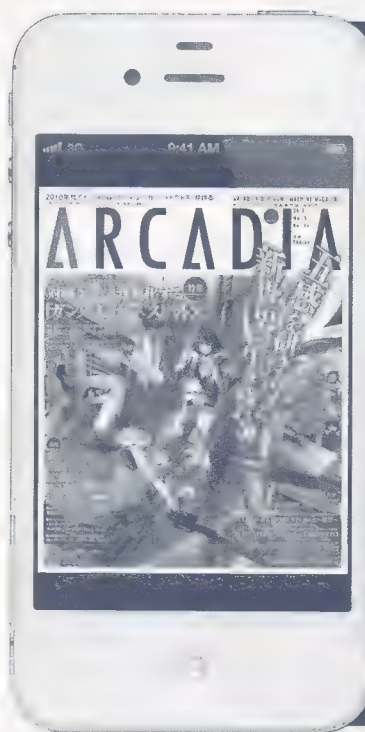
●新アドレス
hi_score2012@arcadiamagazine.com

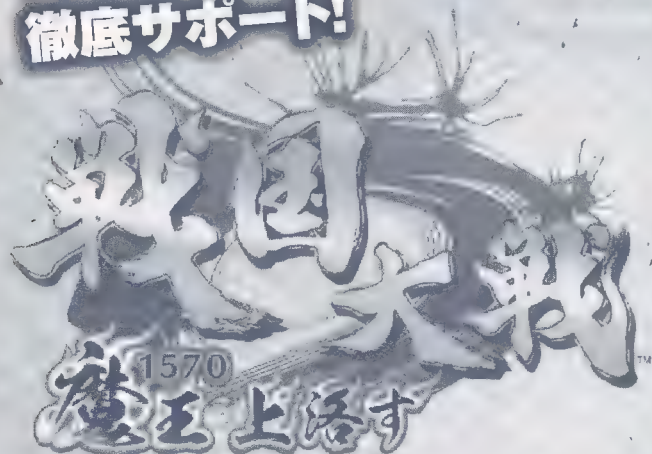
注意事項
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。 e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

アルカディアが贈る。

月刊アルカディア電子配信開始!

「BOOK☆WALKER」にて先月号よりアルカディア電子版の配信がスタート！　アルカディア電子版No.142は、2012年2月6日より配信開始予定!!
　なお、月刊アルカディア電子版の価格は500円と通常の約半額となっているので、スマートフォンやタブレット端末を持っている人はぜひ読んでみてほしい!!
※電子版は雑誌をそのまま電子化したものなので、内容に差異はありません。

※仕様は予告無く変更される場合があります。
※電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。一部非対応機種があります。詳しくはBOOK☆WALKER公式サイト［http://bookwalker.jp/］でご確認ください。
※アルカディア電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となります。
※次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なる場合があります。
※電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。

※画面ははめ込み合成です。

『戦国大戦』公式エリア大会を徹底サポート!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.88

戦国大戦 ~1570　魔王上洛す 「阿修羅への道」DVDムック 2012年2月末発売決定!

付録のEXカードはコレ!

『戦国大戦』では初めてとなる、公式エリア大会「阿修羅への道」のDVD付きムックの発売が2012年2月末の発売が決定!　DVDでは、各エリアの決勝や、特に見応えのあるベストマッチを収録。また、それぞれの動画の副音声では、風のヒューイ主君、雲のジュウザ主君、魔法のランプ主君らトップランカーによる試合の見どころなどの解説を収録。さらに本誌オリジナル要素として、各エリアの覇者によるエキストラマッチも収録!　阿修羅同士のココでしか見られないアツい戦を見逃すな!　トッププレイヤーたちのテクニックや知識を凝縮した全プレイヤー必見の一冊をお楽しみに!!

特別付録：DVD&『戦国大戦』EXカード「佐々成政」

発売日：2012年2月29日予定　予価：1,580円

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第31回

先日電撃発表されたスクウェア・エニックスの完全新作TPS「ガンスリンガー ストラトス」。ゲームセンターの未来を作ることはできるか!?

「ガンスリンガー ストラトス」に注目（TPSは日本で定着するか!?）

スクウェア・エニックスの完全新作アーケードゲーム「ガンスリンガー ストラトス」が発表されました。その詳細は、今号の特集での紹介通りです。

発表会兼内展会に参加してきましたが、ディストリビューター、ロケーション、ゲームメーカーが発表の舞台に注ぐ視線には並外れて熱いものがあったように思います。

業界関係者中心の参加者の心の内は、本作のサポーターとしてかかわるプロゲーマー・ウメハラ氏の言葉によって代弁されていたように思います。

曰く「アーケードゲームはおおよそ10年に一度大きな革新の時を迎える。本作は、その10年に一度の作品になりえる。今作の登場は、アーケードゲームに足を運ばない人、足を運ばなくなった人がアーケードデビューできる絶好のチャンス。今回を逃したら、また10年間扉は閉ざされる」ということです。

普段「新規層の開拓」といった文言が踊る企画書を書いている人々にとってみれば苦笑いしか出ないかもしれないコメントでしたが、今のアーケードゲームの実状としては十年間扉の開かない電流金網爆破デスマッチの様相を呈している部分もあるといえ、率直なものだと感じました。

その10年に一度の変革が訪れるかどうかは予断を許さないところですが、その機会を、業界挙げて渇望していることには間違いありません。

本作はアーケード完全オリジナル作品でありながら、システム、レベルデザイン、キャラクターデザインといったゲームの作りにかかわるもののほか、賞金の出る公式大会の開催といった施策の面までスクウェア・エニックスの沽券をかけた大プロジェクトの様相を呈しており、期待は否応なく大きくなります。発表会の内容からも、既存のアーケードゲーム業界の殻をぶち壊してやろうという気概が感じられました。

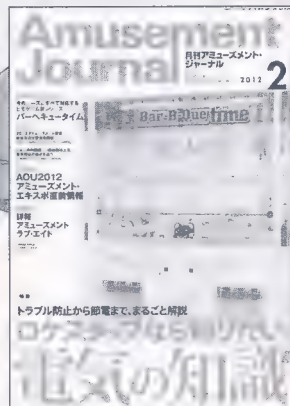
発表会は、ニコニコ生放送で同時配信され、配信に対して付けられたコメントが舞台上に投影される場面もありました。ネガティブなコメントが付くことは想定の上で流してしまうという不敵な試みに、スクウェア・エニックスの、今作に臨むに当たっての虚心坦懐の心持ちを感じ取った次第です。

一方で、日本ではFPS、TPSといったものはなかなか主要なジャンルとして定着しない傾向にあり、アーケードゲームの歴史を紐解けば、大きく花開かないまま終息したタイトルがいくつも思い起こされます。

ゲーム業界人としての認識からすれば、FPS、TPSの面白さには麻薬的なものがあり、その面白さを認める一方で、なかなか日本で定着しないことに、じくじたる思いをした開発者が多く居るに違いありません。今作には、そうした歴史への雪辱という意味が籠められているともいえそうです。

杉田 哲朗
本誌編集長。Wolfenstein 3D、Qua
の昔からFPSに親しむ。「ガンスリンガー
ストラトス」には数百種類ものバラエテ
豊かな武器が登場するとの話に、最近や
り込んだ「Borderlands」を重ねる今日こ
のごろ。

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

EDITOR's NOTE

●こう見えても、その昔はゲームがうまい方と言われていたのだけど、こういう職場だと、皆周囲の人間はゲームがうまい。そりゃあやり込みの時間が違うしなと思っていましたが、全員初見のゲームをプレイする機会があり、プレイすると自分が頭抜けて下手くそ。そりゃこんな職場だし、皆特別なんだよ当然。（杉田）

●巻頭特集の『ガンスリンガー ストラトス』の仕掛けに、和田社長の演説に、心躍りました！　ゲームセンターでしか遊べないゲームを作るという、ある意味当たり前のことをやってのける、その言動。ゲーセンが好きな人には届いてますよね？　皆さんの感想もぜひアンケートハガキで聞かせてね！！（霜田）

●ゲーセンのメダルコーナーが、年配の方の社交場になっているとかいないとか……。生涯ゲーム野郎、所謂「妖怪ゲーセンじじい」を目指す自分としては、近い将来お仲間入りする予定。そこに今回猛者で扱ったようなオールドゲームモチーフがあったら最高だよNE！（ブラキ天敵出ないitakyo）

●新年早々激動な日々でなーんも息つくヒマなし。出歩く隙もなく家と会社の往復&休日はオールで家族サービス。「自分のため」って言葉はどこかに置いてきました。でも、「24」見たり「北方水滸伝」読み直したりしてエンタメ再研究中。おれも芥川賞もらってやったとか言ってみたいZE。（松D）

●1月21日に弊社配信のUSTREAM番組「ゲームミュージックナイト ～[H.] VS ZUNTATA ～」はご覧いただきましたか？　良かったですねー。メーカーの壁を超えた二大チーム夢の競演はもちろん「アーケードサウンド調査団」でも"調査"済み。次号で報告予定ですヨ！　さあ楽しみだ～（実は放送&取材は明日　ヤエ）

●他家にも希望の光が!?　『戦国大戦』大型VerUPで他巣おなら体操デッキを夢見る今日このごろ。新しい特技やタッチアクションなど夢は膨らむばかり！　そしてもう一つ気になるのが「SOUND VOLTEX BOOTH」の楽曲募集！　久々に録音機材を倉庫から引っ張りだしてきます！（元録音&アレンジ担当シンドウ）

●電撃発表された『ガンスリンガー ストラトス』！　大会ではどのゲーム出身のプレイヤーが勝つのか気になるところ。しかし、操作デバイスがあまりにも新しいので、スタートは皆同じなのかなと思います。つまり、よりやり込んだ人間が勝つのではないかなと！　というわけで、今から稼働時期の仕事量を調整したいと考えており……。（ムラズミ）

●今月から新たにアルカディア編集スタッフの一員となりました、なかむらと申します。どうぞ、よろしくお願いします。いろいろと勉強することが山積みなのですが、まずは机の上にある、けしからん感じのフィギュアたちの視線に惑わされない精神から身につけようと思います。（なかむら）

●二丁拳銃の専用筐体に賞金付きのオフィシャル全国大会など、いろいろな意味でスクウェア・エニックスの本気が感じられた『ガンスリンガー ストラトス』。今夏稼働予定と遊べるのは少し先だけど、新しいモノ好きな自分としては期待大！　あと虚淵玄氏の会場コメントが面白すぎました（笑）。（伊勢猫）

●キャミイのウルコンでKOしたら「キャミる」と言うのが伝々式。これからキャミィは増えると思うので皆で流行させよう！　最近は某魔法少女熱が上り調子。さやかちゃんと声が一緒なのに、ジュリの攻略を担当しなかったあたしって……ほんとバカ……。（伝説のオタク＠ほむほむ派）

●『ガンスリンガー ストラトス』、またー一つ稼働が楽しみなタイトルが増えました。そして、『P4U』は、プレイヤーキャラクターとして岳羽ゆかりちゃんが登場してくれないかと、インデックスさんのビルのあるほうに毎日拝みたおす覚悟。大人になったゆかりさんに会いたいでござる><（よるよる）

●『LoV Re：2 ～慟哭～』、『戦国大戦』とバージョンアップ情報が次々と舞い込んで大忙しだった今月号。そんなときに限って別件の仕事も大量に来るという不思議（笑）。とにもかくにもこれでひと段落。この号が出ているころには、『LoV Re：2 ～慟哭～』をガッツリプレイ！……できてるといいな（笑）。（age）

STAFF

■発行人　浜村 弘一　■編集人　青柳 昌行　■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人　■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／中村 翔
■編集協力（五十音順）　R-1 ／ age ／飛鳥／伊勢猫／市来光弘／一姫ニクマ太郎／ウメハラ／OYZ／かずのこ／風のヒューイ／神無月／雲のジュウザ／げっつ☆先生／ケンちゃん／C・LAN（トリスター）／ JOKER ／スズキド／すてき／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／鉄拳番長／伝説のオタク／とき／はと／ハナダ／ハメコ。／フィンネル／福士／藤野俊昭／ブリジストンLv65 ／松浦 恵介／マンモス丸谷／モリカワ／よるよる／或椿
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T ／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／ IKa ／いちみやひろし／今井神／木末春人／トンピー／幸宮チノ／ワンカップP
■業務部　樽本 義之／岡 寛之
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠／山田 慶紀／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／安部 寿一／中村 了
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　兎束 龍慈／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／山内ユリコ／安部 悠子

「月刊アルカディア」電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容について、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く12:00 ～ 17:00）
■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

話題の最新タイトルを大ボリュームで紹介!
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

新感覚の音楽ゲーム注目作に迫る!
SOUND VOLTEX BOOTH

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!
SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION ver.2012、戦国大戦～15XX 五畿七道の雄～、LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～、BEAT MAXIMUM ほか

NEXT NUMBER 2012年4月号は
2012年2月29日（水）発売予定　定価980円（税込）

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitterアカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア3月号 [No.142]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.142
第13巻 第3号 通巻第142号 平成22年1月30日発行・発売（毎月1回30日発行）
雑誌 11447-03
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（代表）
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り
5月号/2月16日（木）必着
6月号/3月16日（金）必着
7月号/4月16日（月）必着
※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は001ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.142

アンケートはがき

001ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5. 巻頭特集『ガンスリンガー ストラトス』への感想をお願いします。

A5. 〔 〕

Q6. この春〜夏稼働予定のゲームの中で注目しているタイトルがありましたら教えてください。

A6. タイトル〔 〕

その理由〔 〕

Q7. A6の記事がアルカディアで掲載されるなら、どんな記事が読みたいですか?(複数回答可)

A7. □ステージ解説 □テクニック紹介 □対戦攻略 □システム解析

□ソロプレイ攻略 □協力プレイ攻略 □制作陣インタビュー □アイテム(称号)紹介

□設定資料集 □そのほか〔 〕

Q8. 034〜035ページ『ナムコ魂』へのイベントアイデアがありましたらご回答ください。

A8. 〔 〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都道府県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

アルカディ堂

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引番号コード 311781
有効期限：2012年2月29日午前10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

万能タクティカルバッグ

大小さまざまな13箇所のポケットを備え、各所には米軍が開発した荷物運搬システム「MOLLEシステム」を搭載。各ナイロンにフックを通して多種をぶら下げたりと至れり尽くせりのバッグだ。

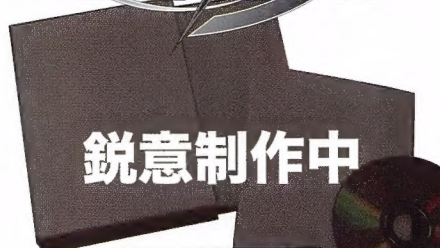
■ROTHCO アドバンス タクティカルバッグ
商品コード：013003
販売価格：各5,980円[税込]
読者割引対象 -200円
■カラー：コヨーテブラウン / ブラック

旋光の輪舞ファンの"マストアイテム"が完成！

昨年まで本誌にて連載されていた、グレフ原作による『旋光の輪舞』のスピンオフ小説「旋光の輪舞 DESIRES ROULETTE（デザイアーズルーレット）」。「旋光の輪舞」シリーズの作曲者である渡部恭久氏が、この小説に音を付けたい！ という一言から動き出したこの企画。ついに、商品化実現に向けて動き出した!!

サウンドトラックCDは「旋光の輪舞」シリーズ初のボーカル曲も含め、すべて渡部恭久氏が小説のために書きおろした新曲！ さらにボーナストラックも!? 文庫とCDケースを同梱できる豪華ハードBOX仕様に、ジャケットは「旋光の輪舞」キャラクターデザインの曽我部修司(FiFS)氏が担当！ 文庫は本誌連載の筆者、永川成基氏が序章含む追加書き下ろしを執筆！

そして、ebten限定販売ということで、初回生産分には「旋光の輪舞 DESIRES ROULETTE」の裏話や設定資料、関係者インタビューなどをまとめた、B5判小冊子が付いてくる（※数量限定のため無くなり次第終了）ので、今から予約は必須事項だ!!

■旋光の輪舞 DESIRES ROULETTE SOUNDTRACK × NOVEL
商品コード：013001
販売価格：各3,990円[税込]
発売：3月28日（予定）
■仕様：CD／文庫／収納ハードBOX
※早期予約特典アリ

麺＋タイマー!?

ウルトラマンのカラータイマーをモチーフにした、3分間固定のキッチンタイマー。青から赤の点滅に変化しつつ、バルタン星人、ゴモラ、レッドキングとの戦いをイメージした音声ギミックも搭載！ これでカップ麺の待ち時間も退屈しない？

■カラー麺タイマー ウルトラマン
商品コード：013004
販売価格：各2,100円[税込]

あの限定アイテムがebtenで復活!!

■ダライアスバースト アナザークロニクルEX オリジナルエコバッグ
商品コード：013002
販売価格：各800円[税込]

昨年末より、タイトーの店舗限定で販売されていた、1周年を記念して制作された「DBACEX ORIGINAL ECOBAG」があったことをご存じだろうか？ 該当店舗に行けなかったプレイヤーからの要望に応え、ebtenにて数量限定で販売決定！ このチャンスをお見逃しなく!!

ほかにも商品を多数ご用意！ 詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス 各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード[手数料なし] JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い[手数料アリ] 代金引き換え払いは、ご注文全額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447－03

4910114470322
00933